Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, sierpień 1995

TOP SECRET

cena 2,80 zł (28.000 starych dobrych zł)

41 / 8

Full Throttle

Jagged Alliance

Flight Unlimited



BRUTAL: PAWS OF FURY

GAMETEK '95

PC 486 SX 25 MHz, 4 MB CD-ROM

„Tylko poprzez siłę wewnętrzną można osiągnąć siłę fizyczną." „Czasami najszybszym ciosem jest ten który nadchodzi ostatni."

Oto myśli pochodzące od jednego mędrców z gry „Brutal: Paws of Fury". Gra ta to klasyczna nawalanka w stylu „Body Blows" z dodatkiem baśniowego świata zwierzęcego. Każda z postaci którą możemy grać jest zwierzakiem, jednak niech wygląd nikogo nie zmyli, gdyż są to najlepsi wojownicy tej wymyślonej, a może gdzieś istniejącej krainy. Zacznijmy jednak od początku, czyli co? gdzie? kiedy?

Spokojne i harmonijne życie w krainie zwierzaków co 4 lata przerywane jest turniejem najlepszych wojowników. Organizuje go niejaki Dali Llama, mistrz sztuk walki, mędrzec. Co cztery lata Dali Llama wędruje po zwierzęcej







Brutal: Paws of Fury



krainie w poszukiwaniu prawdziwych wojowników. Muszą oni oprócz przedstawienia podstawowych zdolności sztuki walki udowodnić, że posiadają w sobie przebudzonego „ducha wojownika". Jeżeli Dali dojrzy w danej osobie ten duchowy pierwiastek zostawia zaproszenie na organizowany przez niego turniej. To wielki honor otrzymać takie zaproszenie, a straszliwa hańba dla tego, który to zaproszenie odrzuci. Turniej odbywa się na wyspie Dali Llamy, gdzie przybyli wojownicy dostępują zaszczytu walki o wspaniałą nagrodę jaką jest Niebiański Pas – wręczany zwycięzcy przez samego Dali Llamę.

Kto w tym roku przybędzie i kto zdobędzie upragnioną nagrodę zwierzęcych wojowników? O tym przekonasz się grając w „Brutal: Paws of Fury".

Do wyboru masz jednego z 13 bohaterów. Każdy z nich posiada specyficzne dla siebie umiejętności, ciosy zależne od temperamentu i wypełnianej przez siebie drogi sztuki walki. Pozwolę przedstawić po krótce każdego z nich.



Kung-Fu Bunny – królicza szybkość i przebiegłość są jego głównymi atutami. Wykorzystanie długich nóg i błyskawicznych ciosów pozwala pokonać każdego przeciwnika, ale pamiętaj, że walka to także sztuka blokowania.

Tai Cheetah – koci instynkt, wyrachowane i pewne ciosy. Jest to jeden z bardziej doświadczonych i opanowanych wojowników. Jednak przebiegłość i niekonwencjonalne ciosy mogą go pokonać.

Kendo Koyote – urodzony zwycięzca. Osiąga cel szybko albo w ogóle. Walcząc ofensywnie powinieneś wygrać.

Rhei Rat – nienawidzi głupców i lekkoduchów. Powaga i równowaga czyni wielkim. Mówić należy tylko wtedy kiedy jest ku temu czas i miejsce – to samo tyczy się ataków.

Prince Leon – rządzić światem może tylko jeden – król. Jedyną istotą, która może Cię sądzić jest świat. Wzrok rozróżniający dobro od zła pozwoli prawidłowo rozdysponować siłę i ataki.

Foxy Roxy – lis to chytrość. Lisica to chytrość, przebiegłość i kobieca siła. Jeden nieuważny ruch i po tobie. Słabe punkty i ospałość przeciwnika to rzeczy, które pozwalają tej pani zwyciężyć.

Ivan Bear – stoi pewnie na ziemi. Uderza po to, by zakończyć walkę. Cel osiąga uderzając w odpowiednim momencie i wkładając w cios całą siłę.



The Pantha – wewnętrzna moc pozwala wywołać nową siłę, w rzeczywistości różniącą się od siły fizycznej tylko wyglądem zewnętrznym. Jednak wielu nie rozumie jej, przez co powstają w ich umysłach strach i niepewność, a to wystarczyć aby ich pokonać.

Karate Croc – zadawać ciosy można długo, ale o wyniku pojedynku decyduje to ile ciosów potrafisz wytrzymać. Gruba i twarda skóra Croca pozwala mu przetrzymać nawet najpotężniejsze uderzenia.

Psycho Kitty – nieprzewidywalność, zmiana nastrojów z wesołości na wściekłość to taktyka Psycho Kitty-ego. Tylko przeciwnicy naprawdę uważni dostrzegą w tym pewien schemat, którego poznanie pozwoli im pokonać tego groźnego przeciwnika.

Chung Poe – pozory mylą. Wielcy nie ciałem, ale duszą i sercem. W tym małym ciałku kryją się potężne siły prastarego rodu smoków. Siła ta jednak nie przerasta duszy Chung Poe, przez co właściwie kontrolowana może siać popłoch wśród przeciwników.

The Dali Llama – widzi wszystko i czuje wszystko. To on jest odpowiedzialny za cały turniej. Wezwał do siebie wojowników, aby jeden z nich zajął jego miejsce. Dopóki nie znajdzie się godny tego zaszczytu, dopóty będzie musiał pozostać na ziemi.

Gra zarówno pod względem graficznym jak i muzycznym nie jest czymś wybitnym – chyba, że ktoś uwielbia rysunki śmiesznych zwierzaków. Jednak zagrywałem się w nią długo i myślę, że wielu miłośnikom nawalanek mogę ją śmiało polecić.



Oprócz samej wartości rozrywkowej, gra posiada tzw. tło, „klimat" kultury wschodniej, poparty niesamowitymi wierszami zapisanymi na kartach instrukcji – wspaniałe prawdy odnoszące się nie tylko do walki. Właśnie za zbudowanie tego nastroju należą się brawa producentom gry.

EMILUS

menu

ZA MIESIĄC:

Virtual Pool

Prisoner of Ice

Orion Conspiracy

Co nowego?

Korupcja

Nareszcie kończą się wakacje, czyli okres nie do wytrzymania. Wszyscy wyjeżdżają, nikt nic nie wydaje, a nawet jak coś wydaje, to bardziej mu się wydaje, że wydaje, niż wydaje w rzeczywistości (nie będę pokazywał palcem kto to taki). Trwa ogólnie męczące oczekiwanie, by pokazało się nawet nie coś wartego opisania, ale cokolowiek (po numerze tego może nie widać, bo staraliśmy się wybrać wszystko, co najlepsze).

W takiej to gęstej atmosferze Emilus nieoczekiwanie pojawił się w liście płac (podziękowań) pewnej gry, wychodząc widocznie z założenia, że lepiej dać się nawet skorumpować niż nie robić nic. Pomysł był dobry, a nawet jeszcze lepszy więc wszyscy nerwowo zaczęli się rozglądać za ludźmi, którzy chcieliby ich skorumpować. I nie znaleźli! Jeśli nic się nie zmieni i roboty będzie tyle co nic, czekamy na poważnych oferentów z walizkami pieniędzy. Jesteśmy gotowi się skorumpować w najróżniejszy sposób, a nawet powiedzieć (odpłatnie oczywiście), gdzie mieści się nasza redakcja (co nie jest takie oczywiste wbrew pozorom, ponieważ już parokrotnie dostawcy pizzy błądzili z pół godziny zanim nas znaleźli).

W TS, jak widać, parę zmian. Pojawiła się wkładka na papierze gazetowym, dzięki czemu uporządkuje się nieco numer, bo prawie wszystkie strony nieopisowe (TNT, listy itp.) znajdą się w tej wkładce.

Życząc roku szkolnego tak miłego jak lektura naszego pisma swe nieczytelne podpisy złożył

Triumwirat

w nieortodoksyjnie pełnym 2-osobowym składzie, na który składają się

Emilus & Sir Haszak

REDAKCJA:
02-784 Warszawa ul. Służby Polsce 4
tel. 644-77-27
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZESPÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Kamil Dziekanowski, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Kamil Ruszkowski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ®
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa (02) 644-77-37
Dział reklamy: (02) 644-77-37
DTP: Studio DTP Wydawnictwa (02) 644-77-37
DRUK: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130.000 egz.
Dyżur redakcyjny: czwartek 12-16
BBS: 24h,+48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje „RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa **370044-1195-139-11**

„1830" to gra ekonomiczna przeniesiona przez Avalon Hill z planszy na peceta. Jako właściciel pakietu akcji kompanii kolejowych musisz rozbudowywać sieć połączeń, kupować coraz nowsze lokomotywy, wypłacać akcjonariuszom dywidendę i grać na giełdzie gromadząc pakiety kontrolne jednych kampanii, a wyprzedając się z akcji innych. Zapachniało Transport Tycoonem.



Sir Haszak

1830

W równoległym do naszego świecie zwanym Karanthią, w którym najważniejszym środkiem komunikacji i walki są samoloty, zapanowało bezkrólewie. Czterech pretendentów do tronu próbuje rozstrzygnąć spór o władzę przy użyciu lotnictwa.

Jak się nietrudno domyśleć, ta gra to skrzyżowanie symulatora lotu ze strategią (symulatora jest znacznie więcej). Mamy do wyboru 8 samolotów, niezbyt wymyślnych, bo większość przypomina myśliwce z II wojny światowej lub samoloty do oprysków.

Graficznie i muzycznie gra firmy Mindscape prezentuje się nader interesująco (co widać, lecz nie słychać).

Pałcjusz

Air Power



Jako Lance Galahad, mały czarodziej, musisz powstrzymać Wielki Mózg, by nie zapanował nad światem. Po drodze będziesz miał okazję wykazać się sprytem, szybkością, zmysłem orientacji i paroma innymi cechami. Bez tych cech trudno Ci będzie ujść z życiem ze spotkań z paskudnymi stworami, które jeśli nie chcą Cię zjeść, to przynajmniej próbują uśmiercić. Wspaniała grafika i świetne poczucie humoru (czarnego) sprawiają, że może to być całkiem niezły produkt. Wydany zostanie na PC-CD i konsolach.



Pałcjusz

Brain Dead 13

Znakomita gra wojenna na PC-CD opowiadająca o wojnie secesyjnej, łącząca plastyczność pola bitwy znaną z „Fields of Glory" (renderowane pola bitew z małymi figurkami żołnierzy) z planowaniem strategicznym. Na najłatwiejszym poziomie wydaje się banalna, wręcz nudna, a z przewlekłej wojny domowej czyni blitzkrieg. Włączenie najwyższego poziomu trudności o niebo bliższego rzeczywistości, czyni z niej grę wielką. Grę w wersji angielskiej sprzedaje Digital Multimedia Group. Wersję polską przygotowuje MarkSoft.



Sir Haszak

Civil War

Wymagająca szybkiego komputera (!) symulacja pokera w różnych jego odmianach. Autorzy nie ograniczyli się jednak tym razem do wiernego przedstawienia kart, ale także atmosfery przy stole. Do tego potrzebni są gracze, więc zasiadasz jako czwarty. Pozostali troje (znani hollywoodzcy aktorzy) siedzą w komputerze. Mówią, rozdają karty, a czasem nawet śpiewają, co tworzy nastrój towarzyskiego spotkania przy kartach.

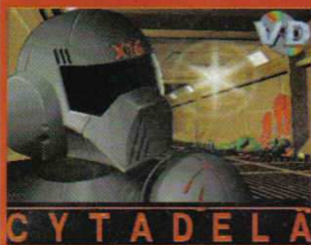
Program rozprowadza Digital Multimedia Group.

Sir Haszak

Celebrity Poker



Ludzkość skazana jest na podbój kosmosu – nie inaczej jest w polskiej doomowatej strzelance „Cytadela". Podczas takiej pogoni za osiągnięciem następnego progu ludzie zapominają o podstawowych zasadach rządzących światem i porywają się na rzeczy nad którymi nie mogą zapanować. Tym razem na jednej z kosmicznych baz rozpoczęto badania nad super tajną bronią biologiczną. Wszystko byłoby dobrze, gdyby po pewnym czasie łączność z bazą nie została przerwana. Wysłano grupę wojowników, którzy mieli zbadać przyczyny awarii, wśród nich Ciebie. Oczywiście coś poszło nie tak i samotnie znalazłeś się w na pozór opuszczonej bazie. Gra wydana została na Amigę i śmiało można powiedzieć, że poziomem przewyższa wolfensteiny – jest dobra.



EMILUS



FX FIGHTER

Mordobicia zyskują trzeci wymiar. Już nie dwuwymiarowe jak to było w „Mortal Kombat", ale w pełni przestrzenne pojedynki. „FX Fighter" nie jest pierwszą grą tego typu jednak wprowadza nową jakość. Grafika wypełniana texturami, z wysokim poziomem szczegółów i ciągle zmieniającym się ustawieniem kamery nadaje rozgrywce dynamikę i „soczystość". Płynne i szybkie ciosy, dobrze animowane postacie to wszystko pozwala uznać „FX Fighter" za jak na razie najlepszą nawalankę 3D, jaką wydano na PeCeta.

EMILUS



Oto prościutka gra, w której trzeba strzelać ze śmiesznego działka, sterując jeszcze zabawniejszym panem, podobno zawodowym zabójcą. Jako taki właśnie profesjonalista musimy wypełnić kolejne misje, za wypełnienie których zyskamy upragnione pieniądze. Każde z zadań oczywiście coraz trudniejsze, ale i lepiej płatne. Wszystkie sprowadzają się jednak do jednego – wejdź do wrogiej bazy, zabierz kilka przedmiotów i wyjdź. Po drodze będą Ci przeszkadzać nieznośni strażnicy, których pozbędziesz się za pomocą jednej z dostępnych broni. Bardzo ładna strzelanka – dostępna na PC.

EMILUS

Guardian



Galaktyka kurczy się więc wszystkie istoty próbują dobrać się do ziemskich zasobów. Zadaniem strażnika jest obrona ludzkości. W tej strzelanince zastosowano grafikę 3D, co wyróżnia ją wśród innych. Inna sprawa że sterowanie, o ile nie ma się joypada z CD32, może być odrobinę kłopotliwe. Grę na Amigi z układem AGA (w tym CD32) wydała firma Acid Software.

BADJOY

Duke Nukem 3D

Firma 3D Realms kończy prace nad trójwymiarową wersją jednego ze swych przebojów, której akcja rozegra się w Los Angeles. Ma ona przypominać „Dooma", z tym że bohater będzie mógł wysadzać w powietrze budynki, latać, jeździć metrem, pływać itd. Będzie mógł także patrzeć do góry i w dół, co jest o tyle ważne, że budynki będą wielopoziomowe. Szczęśliwi posiadacze Pentium będą mogli to wszystko obejrzeć w podwyższonej rozdzielczości.



Sir Haszak



HI-OCTANE

Pamiętacie „D-Tracka"? Możecie nie pamiętać, wszak było to całe wieki temu (prawie 5 lat). Firma Bullfrog wypuściła coś podobnego: szaleńczy wyścig samochodów połączony z eliminowaniem konkurentów różnego rodzaju bronią. Wygląda na to, że programiści skorzystali z bibliotek, które pracowicie sporządzili do „Magic Carpet", więc gra wygląda nieźle (a będzie jeszcze lepiej, bo ma być grafika SVGA). Gra wymagać będzie co najmniej PC486 DX2/50 z napędem CD i 4 MB RAM, za to w sieci będzie mogło grać ze sobą do 8 osób.

Pałcjusz

Twórcy „Retaliatora" i „TFX-a" wzięli się za nowy symulator. Tym razem będziemy mogli zasiąść za sterami Eurofightera 2000, samolotu zaprojektowanego przez europejskie konsorcjum. Dla zachowania wierności symulacji programiści konsultowali się z poważnymi instytucjami lotniczymi i pilotami. Akcja rozgrywać się będzie w Skandynawii, którą najechali Rosjanie, by umocnić się w Europie Północnej. Twym zadaniem jako pilota będzie wypełnianie kolejnych misji i przegonienie Rosjan. Całość wygląda nieźle i wymaga niezłej konfiguracji (486 DX2/66, a do gry w trybie SVGA potrzebne jest Pentium). Firma Ocean planuje wydać to cudo w październiku.



TFX: EF2000

Pałcjusz

Morderczy wyścig dwóch rowerów świetlnych, który przedstawiono w filmie „Tron" przetworzono na komputerową grę już tyle razy, że nie sposób ich zliczyć. „Hypercycle" to kolejna wersja, tym razem jednak widok na sytuację mamy „z oczu", a nie jak w było we wcześniejszych wersjach „z góry". Grafika tworzona jest tą samą techniką co w Wolfensteinie, co dobrze oddaje dynamikę jazdy. Jednak usilne starania producentów gry o to, aby kolory były takie jakie są, doprowadzają do odruchów wymiotnych przeciętnego gracza. Gra jest trochę „przegotowana" i nie polecałbym jej.

EMILUS



HYPERCYCLE

ETERNAL



Kolejna platformówka zrobiona przez team INFLEXION. Jak wszystkie produkty ich autorstwa Eternal cechuje się bardzo dobrymi jak na możliwości C64 grafiką i dźwiękiem. Do przejścia jest 27 poziomów na których można się natknąć na mnóstwo wrogich robotów, które należy niezwłocznie zlikwidować. Legendę wymyślę po wakacjach.

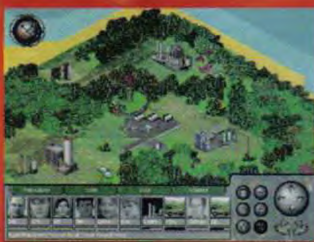
BADJOY



Pinball Illusions

Najnowszy pinball 21st Century doczekał się premiery na PC i PC-CD. Wersja pecetowa różni się od tej amigowej dodaniem jednego stołu pod tytułem „Viking" (na obrazku) i możliwością gry w rozdzielczościach od 320x200 (stół z bliska za to na paru ekranach) do 800x600 (stół oddalony, ale za to cały mieści się na ekranie).

Sir Haszak



Kiedyś gra owa miała się nazywać Sim Rainforest. Nazwa się zmieniła, fabuła pozostała. Jako władca wyspy musisz zachować na niej równowagę ekologiczną i zapewnić godziwe warunki życia mieszkańcom. Łatwo przewidzieć, że na dłuższą metę cele te są sprzeczne. Sytuację komplikuje obecność ekoturystów, ekologów i terrorystów, oraz zdarzające się co jakiś czas klęski żywiołowe lub najazdy UFO. Atrakcji więc nie zabraknie. Maxis będzie grę sprzedawał w wersji PC-CD dla DOS.

SimIsle

Sir Haszak

MR TOMATO



Firma LK Avalon zaskakuje kolejnym dobrze wydanym produktem jakim jest „MR TOMATO". Platformówka zawierająca bardzo ładnie wykonaną grafikę, śmieszny klimat i poziomy dobrej zabawy. Wcielamy się w postać Pomidorka, który został w cudowny sposób wciągnięty do czytanego przez siebie komiksu – naszym zadaniem będzie pomoc w powrocie do rzeczywistości. Polska gra klasy takiego zachodniego hitu jak „Bubba'n'stix" – po raz kolejny przekonujemy się, że polskie gry mogą dorównywać poziomem grom zachodnim.

EMILUS

LIGA POLSKA MANAGER

Tak jak nie było do niedawna w ogóle polskich menedżerów piłki nożnej, tak teraz widać wyraźnie ich masową produkcję. Wydawane są już tak szybko, że nazwy niektórych zaczynają się powtarzać. Tak oto firma LK Avalon wydała właśnie na komputer Amiga (wszystkie konfiguracje z 1 MB) grę „Liga Polska Manager", której tytuł jest taki sam jak gry wydanej przez firmę MarkSoft. Są to jednak dwie zupełnie różne gry. W menedżerze LK Avalonu będziemy mogli oprócz standardowego upajania się dowodzeniem drużyną piłkarską zarabiać podpisując kontrakty reklamowe, rozbudowywać stadion, manipulować ceną biletów i handlować piłkarzami. Krótko mówiąc jest czym zarządzać.



EMILUS

POLTERGEIST



Polacy wzięli się za przygodówkę podobną do „VALHALLI". Chodzisz po nawiedzonym zamku odkrywając jego tajemnice. Postać widać z góry. Ciekawostką jest to, że słychać digitalizowaną mowę lektora opisującego niektóre przedmioty. Grafika bardzo dokładna, doskonała kolorystyka. Muzyka nastrojowa. Przewiduję tej grze sukces – mi się już podoba. Już wkrótce na ekranach posiadaczy Amig.

Cornelli

MAGIC: THE GATHERING



Firma Microprose zapowiada już od jakiegoś czasu wydanie na PeCety komputerowej adaptacji wspaniałej gry karcianej „Magic: The Gathering". Olbrzymi sukces tej gry na rynkach zachodnich i niewyobrażalna wręcz sprzedaż szokująco wpływają zwłaszcza na nas, Polaków, wśród których tylko nieliczni słyszeli, a niektórzy z tych nielicznych grali w tę grę. Wersja komputerowa ma w minimalnym chociaż stopniu oddać atmosferę karcianej gry. Czy tak będzie zobaczymy. Na razie wiadomo, że ukaże się po wakacjach, także w wersji na CD-ROM. Będzie można zagrać samotnie z komputerem, lub w sieci (potrzebny modem) z innymi graczami.

EMILUS

Psychic Detective

Kolejny interaktywny film, komedio-thriller, tym razem produkcji Electronic Arts. Wcielasz się w Erica Foxa, człowieka obdarzonego paranormalnymi umiejętnościami, który już zrobił z nich użytek podczas zdawania egzaminów, przy uwodzeniu naiwnych kobiet i występując z barach podrzędnych hoteli. Teraz, siedząc niejako w mózgu Erika, masz dopomóc mu w wykryciu zwyrodniałego mordercy. Możesz przenikać do myśli innych osób i przeżywać zdarzenia z ich perspektywy. Jak to w interaktywnych filmach, gra będzie zawierała 5 godzin filmu kręconego w ponad tuzinie lokacji wokół Zatoki San Francisco. By je obejrzeć, trzeba będzie posiadać PC-CD i poczekać do jesieni.



Pałcjusz

Meadowlark Bridge

Na pozór brydż jak brydż, ale już przyjrzenie się konwencjom jakimi gra dysponuje wymusza szacunek. Jest tego mnóstwo, z preferencją systemów używanych w Stanach (brak Acola, Precision Club, o polskich Wilkoszu i wieloznacznym treflu nie wspominając). Rozbudowane ma opcje turniejowe, edytor rozdań, a siłą rozgrywki z pewnością nie ustępuje „Bridge Baronowi". Czyżby kolejny krok ku napisaniu programu brydżowego z prawdziwego zdarzenia?



Sir Haszak

ROADKILL

Bierzesz udział w najbardziej morderczych wyścigach samochodowych w historii Ziemi. Twoi przeciwnicy to psychopaci jeszcze więksi od Ciebie! Nie zdziw się gdy zostaniesz zepchnięty na najeżoną kolcami ścianę lub dostaniesz w plecy rakietą. Nie bądź gorszy! W tej grze można naprawdę się wyżyć! Na Amigi z układem AGA wydała firma Vision.



BADJOY

MONSTRUM



Wydana przez firmę L.K.AVALON gra Monstrum to kolejna próba zrobienia czegoś w rodzaju Dooma dla Amigi. Chociaż gra jest całkiem niezła to jednak każdemu kto bawił się na PC w Dooma czy Wolfensteina, będzie czegoś brakować. Największą zaletą Monstrum jest to że przyzwoicie chodzi już na gołej A1200.

BADJOY

ROBOT BATTLE

Wojny rdzeniowe przeżywały jakiś czas temu swój okres popularności. Dzisiaj tak jakby o nich zapomniano. Gra „Robot Battle" wydana pod Windows, jest próbą przypomnienia starej dobrej rozgrywki, podobno intelektualnej. Całość sprowadza się stworzenia (napisania programu według którego będzie działał) własnego robota i posłania go na plac boju, gdzie spotka się z innymi tak samo stworzonymi maszynami. Wraz z programem mamy dostępnych kilka przykładowych robotów, edytor pozwalający na stworzenie własnych i jeszcze kilka łatwych w obsłudze opcji.



EMILUS



Shadow Warrior

W Japonii członkowie demonicznej sekty widzą znak, który mówi im, że ich duchowy guru po 1000 latach więzienia wróci do nich, by im przewodzić. Zanim rozpęta się piekło na Ziemi, musisz spenetrować fortecę sekty i pokonać szefa przebranego za Ninję. Wszystko to, jak się nietrudno domyśleć, mocno doomowate, ma się ukazać za sprawą firmy 3D Realms w grudniu tego roku. A swoją drogą Shoko Asahara nie będzie wdzięczny 3D Realms za takie aluzje.

Pałcjusz

Fantastyczny zimowy sport jakim jest saneczkarstwo nie był jeszcze przenoszony na komputer jako samodzielny program. Electronic Arts szukając nowych

Shredfest



tematów na dobrą grę zaplanowało wydać coś z tej dziedziny. Prace już trwają, w pełni profesjonalny symulator saneczkarstwa ma być gotowy na zimę 1996 roku. W grze będzie dostępnych kilkanaście tras zjazdowych, sklep ze sprzętem kilku najlepszych firm produkujących sanki, digitalizowane krajobrazy, rockowa muzyka odgrywana podczas szalonych zjazdów i wiele innych atrakcji.

EMILUS

Pierwsza polska przygodówka pod Windows, jak chwalą się autorzy. Ja zaś po obejrzeniu dema mogę pochwalić jajczarsko-drobiarskie podejście autorów do tematu (fabuła jest jeszcze nie znana) i grafikę nieco przypominającą „Day of the Tentacle" Lucas Arts. W grze będzie schowanych sporo dowcipów nie związanych bezpośrednio z akcją, ale tworzących zwariowany klimat.

Grę w okolicach września wyda firma Mirage.

Pałcjusz

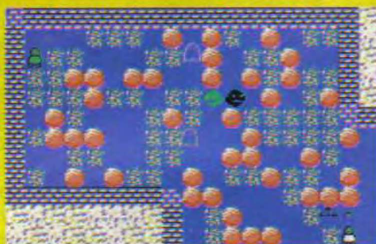


Świrus

Triada

Triada to zestaw 3 gier (na C64) wydany przez firmę Timsoft. Timtris to klasyczna odmiana tetrisa, Bombi to coś w rodzaju Dyna Blastera, a Ashido to gra logiczna. Gdyby każda z nich była sprzedawana oddzielnie nie wiem czy byłbym skłonny je kupić, ale cały zestaw jest wart tych paru złotych.

BADJOY



Pinball Mania dla Windows



21st Century Entertainment kontynuując akcję przenoszenia swych produktów na wszystkie możliwe platformy i wypuszczania we wszystkich konfiguracjach, wydała ostatnio „Pinball Manię" dla Windows. Różni się ona od wersji DOS tylko imponującym menu konfiguracyjnym, więc je pokazujemy (stoły zapewne już znacie z „Przeglądów" lub „Co nowego?").

Sir Haszak

Kącik firmowy

CD-Projekt. Na przełom sierpnia i września firma proponuje grę strategiczną podobną do „Dune II" pod tytułem „Command & Conquer", strategię „Lost Admiral II", „Skins Golf" oraz zestaw 12 pasjansów pod Windows wydany przez firmę Interplay a zwany „Solitaire Deluxe". Dzieci powinny znaleźć coś dla siebie grając w „Zombie Dinos", zaś miłośnicy strzelanek rodem z American Laser Games będą mogli uzupełnić swój sprzęt strzelniczy o pistolet „Game Gun" służący do rozpłaszczania przeciwników na ekranie z dużo większym realizmem, niż osiąga się strzelając myszą.

Digital Multimedia Group. W końcu ukaże się „Fighter Wing" (PC-CD). Nie będzie planowanej polskiej wersji, która nie doszła do skutku z winy angielskiej firmy nie potrafiącej otrzymać na ekranie polskich liter zamiast krzaczków. Zamiast tego instrukcja utyje o 70 stron i będzie zawierać opisy wszystkich konfliktów światowych, o których jest mowa w grze. We wrześniu pojawią się także „Alex Dampier International Hockey" (PC-CD) i nawalanka dinozaurów „Primal Rage" (PC-CD).

Licomp i IPS. Z początkowych zapowiedzi na wrzesień nie ukaże się nic. W sprzedaży pojawią się za to opóźnione tytuły z czerwca, lipca i sierpnia: świetnie się zapowiadający „Baldies" (Licomp), nawalanka „Super Street Fighter Turbo II" (Licomp), „Frontier: First Encounters" (Licomp), „Woodruf and the Schnibble of Azimuth" (IPS) i „Last Dynasty" (IPS). Przy okazji dowiedzieliśmy się, że po przejściowych-chwilowych kłopotach we współpracy z Sierrą IPS znów wyszedł na prostą i wszyscy niecierpliwie czekający na „Phantasmagorię" zobaczą ją na IPS-owych półkach.

Mirage. Firma ma zamiar zakończyć kilka projektów własnych, głównie na Amigę. Ukażą się zatem: „Poltergeist" (dokładniejsza zapowiedź w „Co nowego?"), „Teakwondo Master" na A500 (potem także na PC), „Project Battlefield" z grafiką całoekranową (możliwe, że dla posiadaczy starszej wersji będzie bezpłatny update). W sierpniu mają się także pojawić pierwsze efekty pracy nad „Franko II" (najprawdopodobniej Amiga CD, CD32). Z produkcji na PC firma przygotowuje erotyczną przygodówkę czeską „7 dni i 7 nocy" (opis w tym numerze), „Franko" i „Domana" z poprawioną w stosunku do wersji amigowej grafiką, „Speedway Managera 2", „Colony", „Świrusa" (dokładniejsza zapowiedź w „Co nowego?"), „Roostera" oraz przygodówko-RPG rozgrywające się w atmosferze legend Wikingów zatytułowane „Bramy Niflhela" z dużą liczbą postaci i wieloekranowymi lokacjami. Z zagranicznych gier nie całkowicie spolszczonych ukażą się „Prisoner of Ice", „Koshan Conspiracy", dyskietkowa wersja „Inferna", a także „Alien Breed 3D", Viricop i może jednak „Sensible World of Soccer".

Marksoft. Na początku roku szkolnego będziemy mogli zagrać w „Road Kill" (CD32, A1200; dokładniejsza zapowiedź w „Co nowego?"), „Skid Marks II" (CD, A1200, A500) i „Guardian" (CD32, A1200), a także „Perfect Golf" z digitalizowaną grafiką (PC-CD) i grę startegiczną „Civil War" (PC-CD). Na pececie w wersji dyskietkowej i CD zobaczyć też można będzie wierną symulację kręgli „KingPina" (wersja CD zawiera dodatkowo grywalne dema 5 gier firmy Team 17), zaś amigowcy do końca sierpnia powinni móc kupić „Alien Breeda 3D". Ucieszyć się powinni posiadacze C-64, bowiem lada chwila ukaże się w MarkSofcie ponad 10 tytułów na ten komputer (m.in. platformówka „Trolls", nawalanka karate „Ninja Rabbits", piłka nożna „World Cup II", boks „Big K.O.")









PRZEGLĄDOBALLE



Pinball Illusions

1. Jest tu wszystko, co może ucieszyć wielbiciela zjawisk stołokulotocznych: 3 stoły, a na każdym stole po trzy flipery, cała masa ramp, pułapek, bumperów. Ponadto masa wyrafinowanych bonusów, trybów gry, a przede wszystkim nowinki w postaci masymalnie trzech kulek na stole! Za to poważnym niedopatrzeniem jest brak możliwości wybicia kulki z powrotem na stół (tak jak w „Dreams" i „Fantasies"). Wspaniała atmosfera współtworzona przez szałowy wyświetlacz o kilku odcienach szarości, najlepszy algorytm ruchu kuli, jaki w życiu widziałem (szczególnie trzech na raz; super!) i równie odlotową muzykę, a także nieco większym wymiarom stołów niż w poprzednich częściach.

2. Jako takich możliwości konfiguracji brak; jedynie liczba graczy (od 1 do 8), oraz zmiana rozdzielczości ekranu (w wersji na A1200, w trakcie gry można także powrócić do Workbencha, a później kontynuować zabawę). No ale jakiś pomysłowy Dobromir stworzył już specjalny edytorek, który ze zmory amigowskich 3 kul robi maksymalnie 99, reguluje pochylenie stołu i zmienia kilka innych parametrów.

3. W przeciwieństwie do dwóch poprzednich pinballi z tej serii „Illusions" może nieco zaszokować zbiorem błędów (szczególnie wersja na A1200). Na niektórych stołach kulkę można wstrzelić tam, gdzie być nie powinna, a kiedy na stole znajdują się trzy kulki, czasami zaczynają podejrzanie migotać.

4. Grafika jest znacznie bardziej dopracowana, niż w poprzednich częściach. I co najważniejsze dosyć dobrze oddaje mroczny nastrój LAW'N JUSTICE, rozrywkowy BABEWATCH i ekstremalnie sportowy EXTREME SPORTS. Co ciekawe możemy przełączyć rozdzielczość (przydaje się to podczas gry na kilka kulek – widać prawie cały stół) i albo grać w lo-resie, albo w hires-interlace (na Amidze miga, ale co zrobić?). Dużo wdzięku mają także setki animacji pokazywanych niemal bez przerwy na wyświetlaczu.

Psycho Pinball

1. Cztery stoły niezwykle barwne i bogate, wielopoziomowe. Ramp nie jest może najwięcej, ale za to pełno przycisków i bonusów realizowanych dość nieortodoksyjnie: można np. przenieść się na inny stół z zestawu, by rozegrać bonusową kulkę, ale też zagrać w trzy kubki, postrzelać do duszków, połowić rybki, poszukać wyjścia z krypty. Znacznie uatrakcyjnia to samą grę, choć z klasycznym pinballem niewiele ma wspólnego. Mimo iż stoły są rozbudowane i ciekawe, brakuje im klimatu pinballi 21st Century czy Epica.

2. Znajdziemy ich sporo: liczba kul (1, 3, 5), ich szybkość, czułość stołu na kopnięcie, poziom trudności, regulujący jak duża część bonusów jest dostępna na starcie, przedefiniowanie klawiszy (2 paletki i 3 kopnięcia w stół), rozdzielczość, w jakiej pracuje gra (max 640x480), kontrast, szybkość komputera.

3. Problemów z instalacją i konfiguracją właściwie nie ma, choć na niektórych monitorach program potrafi się wywalić w wysokiej rozdzielczości prezentując bardzo ładne skośne pasy.

4. Grafika świetna, barwna z jajem, taka trochę psycho. Sporo śmiesznych, jednokolorowych wstawek animowanych, które pojawiają się na dole ekranu. Muzyka też doskonała. Dynamiczna, a przy tym dość dobrze dobrana do tematów stołów.

5. Sporo nowych pomysłów. Świetna zabawa. Stoły o wyrównanym poziomie graficzno-grywalnym. To wszystko sprawia, że psychiczny pinball został uznany najlepszym.

Sir Haszak

Producent: Codemasters
Komputery: PC
Ocena: 9

część II

PODSUMOWANIE

W tym i poprzednim numerze zajmowaliśmy się pinballami, grą przez niektórych uwielbianą, przez innych uznawanych za najgorsze co można było wymyśleć na komputery; zdarzają się również maniacy, którzy nie chcą pinballi na komputerze, uważając je za profanację. Znam takiego jednego osobiście, szykuje się do kupienia oryginalnego stołu i postawienia u siebie w domu – ma po temu chłopak warunki. Spośród tych, którzy grają, dałoby się wyróżnić dwie szkoły – miłośników „Tristana" (bardzo wiernych), których wkurza latający przez oczyma ekran i miłośników całej reszty, których wkurza statyczny, nieruchomy ekran.

W podsumowaniu powinno się napisać, co jest najlepsze, a co takie sobie – sęk w tym, że nie udało nam się dojść do pełnego porozumienia w redakcji. Pewne rzeczy jednak nie ulegają wątpliwości. Po pierwsze, palmę pierwszeństwa trzymają albo „Pinball Fantasies", albo „Psycho Pinball", za nimi plasują się „Pinball Illusions", „Pinball Dreams", dalej „Epic Pinball" a na szarym końcu „Tristan" i „8 Ball". Co ciekawe (i ważne) w czołówce znajduje się gra mająca już swoje lata, czyli w tej dziedzinie możliwości techniczne sprzętu nie zmieniają spacjalnie jakości gier.

Po drugie (tu akurat zgodziliśmy się z Haszakiem bez żadnych problemów) z produktami 21st Century jest jak z winem – im starsze, tym lepsze. Kolejne podejścia do tematu („Dreams 2", „Fantasies Deluxe") były wyraźnie słabsze od pierwowzorów. O dziwo dzieje się tak między innymi dlatego, że wcześniejsze wersje mają grafikę przygotowywaną na Amidze 500 – trzeba się było dobrze przyłożyć, żeby uzyskać jak najlepszy efekt korzystając z dostępnych 32 kolorów, możliwości peceta trochę rozpuściły towarzystwo.

To tym razem na tyle. Z przykrością stwierdzam, że na zamieszczony kilkanaście numerów temu apel o klawiaturę z shiftami po bokach nikt nie odpowiedział, co spowodowało lekkie zużycie tych niezbędnych skądinąd klawiszy w większości redakcyjnych klawiatur; na szczęście po kradzieży jaka miała miejsce kilka miesięcy temu wszyscy dostaliśmy nowe. Jeżli ktoś kupi używaną, ze zużytymi shiftami – mógł trafić właśnie na naszą!

BOREK

A muzyka? Jak na amigowe 8-bitów odlot. Nigdy nie słyszałem tak dobrze zagranej gitary, a już na pewno rzadko słyszy się muzykę tak dobrze dobraną do „tematyki" bilardu. Polecałbym jednak wersję na CD-32; kompaktowe kwałki mają o niebo lepszą jakość, a niektóre muzyczki znacznie się różnią od tych odtwarzanych przez komputer. Efekty specjalne – też całkiem,całkiem.

5. Mimo kilku poważnych bugów Illusions jest najlepszym bilardem, jaki do tej pory widziałem. Nie tylko ze względu na grafikę i dźwięk, ale także realistyczny ruch kuli i masę bonusów. „Illusions", jak na mój gust, to albo przebój, albo milowy krok w dziedzinie odbijania piłki.

VOYAGER

Producent:
21 Century Entertainment
Komputery:
A1200, CD-32
Ocena:
8 (i powiedzmy pół)






PARTY LAND


CRASH AND BURN


BILLION DOLLARS GAME


STONES AND BONES

Pinball Fantasies

1. Duża liczba ramp, wielopoziomowe stoły, sporo bonusów. Kulka wydaje się lekka i można ją wprowadzić na stół tiltem, gdy zamierza opuścić stół z boku.

Do tego wspaniała atmosfera, którą się czuje podczas gry. Niby to tylko stół tematyczny pinballa, a można o tym grając zapomnieć. Nie wszystkie stoły są równie dobre. Obok rewelacyjnego STONES'N'BONES i bardzo dobrego PARTY LAND zdarzają się nieco słabsze (TARANTULA, SPEED DEVILS). Generalnie stoły drugiej części (wydane osobno jako „Piballmania") są nieco słabsze od pierwszych czterech. W ostatniej czwórce pojawiają się animacje na dole ekranu, ale jest ich mało i są zdecydowanie słabsze od tych z „Psycho Pinball"

2. Opcji dość dużo: możliwość gry 3 lub 5 kulami, ustawianie kąta nachylenia stołu, wyświetlania obrazu w wysokiej lub niskiej rozdzielczości, definiowanie klawiatury. Nie można za to wyłączyć efektów dźwiękowych.

3. Z instalacją nie ma kłopotów, choć zdarzyło się, że pinball mieszał w tablicy partycji dysku twardego. Dotąd nie wiemy po co i dlaczego.

4. Grafika i muzyka świetne. Zwłaszcza jeśli gramy w wysokiej rozdzielczości stoły wydają się delikatne, ażurowe. Efekty dźwiękowe znakomicie dobrane do akcji na stole. Śmiechu ze STONES'N'BONES, słyszanego po stracie piłki, długo się nie zapomina.

5. „Pinball Fantasies" (zwłaszcza cztery pierwsze stoły) mimo nieco zaawansowanego wieku nadal są świetne. Jednak nierówny poziom stołów sprawia, że ustąpiły pierwszego miejsca „Psycho Pinball".

SIR HASZAK

Producent: 21st Century Entertainment
Komputery: PC, Amiga, CD-32
Ocena: 9


TARANTULA


JAILBREAK


KICK OFF


JACKPOT

CD-ROM GRY PROGRAMY



IBM GRY CD-ROM

10 PAK VOL.3	145 zł	10CD
1942 THE PACIFIC AIR WAR	95 zł	B,P
7TH GUEST	85 zł	2CD
ALIEN BREED TOWER ASSAULT	100 zł	B,P
ALONE IN THE DARK	44zł	B,P
ALONE IN THE DARK II	73 zł	B,P
ALONE IN THE DARK III	97 zł	B,P
ARMORED FIST	81 zł	B,P
BC'RACER	61 zł	B,P
BIG RED ADVENTURE	71 zł	B,P
BIOFORGE	110 zł	B,P
BUREAU 13	85 zł	B,P
COMANCHE	91 zł	B,P
COMMANDER BLOOD	82 zł	
CRIME PATROL	129 zł	B
CRITICAL PATH	60 zł	
CYBERIA	129 zł	B
CYBERWAR	169 zł	4CD,B
CYCLONES	94 zł	
DARK FORCES	183 zł	B
DESCENT	165 zł	B,P
DISCWORLD	104 zł	B,P
DOOMSDAY	48 zł	B
DOWN PATROL	101 zł	B,P
DRAGON LORE	85 zł	2CD
DREAM WEB	101 zł	B,P
DRUG WARS	129 zł	B,P
ECSTATICA	79 zł	B,P
F-14	159 zł	B,P
FIFA	73 zł	B,P
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	91 zł	B,P
FLIGHT UNLIMITED	189 zł	B
GUILTY	85 zł	B,P
HEIMDALL II	66 zł	B,P
HELL	104 zł	B,P
INFERNO	150 zł	B,P
KING'S TABLE	66 zł	B,P
KLIK & PLAY (versja PL)	110 zł	B,P
LEGEND OF KYRANDIA 3	129 zł	B
LITIL DIVIL	70 zł	B,P
LITTLE BIG ADVENTURE	104 zł	B,P
LOST EDEN	159 zł	B
LOST IN TIME I & 2	100 zł	
MAD DOG I	59 zł	
MAD DOG II	69 zł	
MAGIC CARPET	110 zł	B,P
MAGIC CARPET-HIDDEN WORLDS	67 zł	B,P
MEGA PACK 2	165 zł	11CD
MEGARACE	46 zł	B
MENZOBERRANZAN	98 zł	
MORTAL COMBAT II	158 zł	B,P
NBA LIVE 95	85 zł	B,P
NHL HOCKEY '95	73 zł	B,P
NOCTROPOLIS	79 zł	B,P
NOVASTORM	70 zł	B,P
PANZER GENERAL	82 zł	
PYROTECHNICA	91 zł	B,P
QUANTUM GATE	60 zł	
QUARANTINE	79 zł	B,P
RALLY CHAMPIONSHIPS	67 zł	B,P
REVENLOFT	97 zł	
RISE OF THE ROBOTS	109 zł	
RISE OF THE TRIAD	128 zł	
SLIPSTREAM 5000	86 zł	B,P
SOCCER SUPERSTARS	79 zł	B,P
SPACE PIRATES	129 zł	B
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	149 zł	B
THE LAST DYNASTY	169 zł	B
THE LAST BOUNTY HUNTER	99 zł	B,P
THE SCOTTISH OPEN	71 zł	B,P
UFO II TERROR FROM THE DEEP	199 zł	B
UNIVERSE	66 zł	B,P
US NAVY FIGHTERS	104 zł	B,P
VIRTUAL POOL	159 zł	B
WHIZZ	39 zł	B,P
WHO SHOT JOHNY ROCK	65 zł	B,P
WING COMMANDER 3	183 zł	B,P
WINGS OF GLORY	104 zł	B,P
WOLFPACK	81 zł	B,P
WORLD CIRCUIT	67 zł	
WORLD CUP YEAR 94	91 zł	B
ZOOL 2	50 zł	B,P

AMIGA CD32

ALFRED CHICKEN	25 zł	
ALIEN BREAD TOWER ASSAULT	84 zł	B,P
ALL TERRAIN RACING	74 zł	B,P
ARABIAN NIGHTS	51 zł	
ARCADE POOL	53 zł	B,P
BANSHEE	54 zł	P
BATTLE CHESS	54 zł	
BATTLETOADS	25 zł	
BEAVERS	60 zł	
BENEFACTOR	60 zł	B
BENEATH A STEEL SKY	167 zł	B
BRIAN THE LION	45 zł	B
BRUTAL FOOTBALL	46 zł	P
BUMP N BURN	83 zł	
CANNON FODDER	90 zł	B
CASTLES II	60 zł	
CHAMBERS OF SHAOLIN	70 zł	
CHUCK ROCK	30 zł	
CHUCK ROCK 2	30 zł	
CLOCKWISER	83 zł	B
D/GENERATION	25 zł	
DANGEROUS STREETS	51 zł	
DARKSEED	109 zł	
DEATH MASK	133 zł	B
DEEP CORE	44 zł	B
DEFENDER OF THE CROWN II	50 zł	
DENNIS	58 zł	B
DRAGONSTONE	58 zł	P
FIEDLS OF GLORY	74 zł	B
FIRE & ICE	60 zł	
FIRE FORCE	44 zł	
FLINK	83 zł	B
FLY HARDER	51 zł	
FURY OF THE FURRIES	25 zł	
GAMES 3 (100 SHAR)	64 zł	
GLOBAL EFFECT	41 zł	
GUARDIAN	134 zł	B
GUNSHIP 2000	140 zł	B
HEIMDALL 2	58 zł	P
HUMANS 1&2	70 zł	B
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69 zł	B
INTERNATIONAL KARATE	72 zł	
JAMES POND 2	30 zł	
JAMES POND 3	57 zł	B
JETSTRIKE	67 zł	
JOHN BARNES	54 zł	P
JUNGLE STRIKE	90 zł	B
KID CHAOS	58 zł	B
KINGPIN	51 zł	B,P
LABIRYNT OF TIME	116 zł	B
LAMBORGHINI	40 zł	
LAST NINJA 3	60 zł	
LEMMINGS	60 zł	B
LIBERATION	50 zł	
LITIL DIVIL	136 zł	B
LOST VIKINGS	55 zł	
LOTUS	92 zł	
MANCHESTER UNITED	83 zł	B
MARVINS MARVELLOUS	60 zł	B
MEAN ARENAS	50 zł	
MICROCOSM	70 zł	B
MORPH	31 zł	
MYTH	60 zł	
NAUGHTY ONES	60 zł	B
NICK FALDO GOLF	83 zł	
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	79 zł	
NOW GAMES 1 (100 SHARE)	64 zł	
NOW GAMES 2 (100 SHARE)	64 zł	
OUT TO LUNCH	25 zł	
OVERKILL & LUNARC	25 zł	
PGA EUROPEAN TOUR	120 zł	B
PINBAL FANTASIES / SLEEPWALKER	53 zł	
PIRATES GOLD	155 zł	
POWER GAMES (SHARE)	41 zł	
POWER PINBALL	50 zł	
PREMIERE	25 zł	
PROJECT-X F17	102 zł	
QUIK THE THUNDER RABBIT	30 zł	
QWAK/ALIEN BREAD	75 zł	
RISE OF THE ROBOTS	98 zł	B
ROAD KILL	130 zł	
SABRE TEAM	63 zł	P
SEEK&DESTROY	58 zł	
SENSIBLE SOCCER	52 zł	
SHADOW FIGHTER	124 zł	
SIMON THE SORCERER	83 zł	
SKELETON KREW	58 zł	P
SLEEPWALKER	58 zł	B
SOCCER KID	63 zł	B,P
SOCCER SUPERSTARS	58 zł	B,P
STRIKER	55 zł	
STRIPPOT	126 zł	B
SUBWAR 2050	95 zł	B
SUMMER OLYMPIX	51 zł	
SUPER FROG	54 zł	B,P
SUPER METHANE BROS	50 zł	B
SUPER PUTTY	61 zł	
SUPER SKIDMARKS	120 zł	
SUPER STARDUST	79 zł	B,P
SURF NINJAS	51 zł	
SYNDICATE	170 zł	B
THE BIG SIX	61 zł	
THE CHAOS ENGINE	38 zł	
THE CLUE	126 zł	B
THE RYDER CUP	50 zł	B
THE SEVEN GATES OF JAMBALA	50 zł	
THEME PARK	104 zł	B
TOP GEAR 2	119 zł	
TOTAL CARNAGE	44 zł	
TROLLS	51 zł	
UFO	85 zł	B
ULTIMATE BODY BLOWS	79 zł	P
UNIVERSE	62 zł	P
VITAL LIGHT	68 zł	B
WHALES VOYAGE	51 zł	P
WHIZZ	58 zł	B,P
WILD CUP SOCCER	50 zł	B
ZOOL	50 zł	B
ZOOL 2	68 zł	

B - WERSJA PUDEŁKOWA
2CD - DWIE PŁYTY
P - POLSKA INSTRUKCJA
32 - DZIAŁA RÓWNIEŻ NA CD 32



BIURO HANDLOWE : WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12
tel/fax 35-42-65 PON-PIĄTEK 8,00-16,00
Giełda przy ul.Grzybowskiej sektor 79

SPRZEDAŻ PROWADZĄ RÓWNIEŻ:



SKLEP : PRUSZKÓW 05-800 ul.Kościuszki 36
tel. 728-07-99,728-09-91 PON-PIĄ 8,00-18,00 SOB 9,00-14,00
Giełda przy ul.Grzybowskiej sektor 72

ARAMIS Giełda przy ul.Grzybowskiej sektor 62
tel. 659-91-78

CDTV,A570,CD32

17 BIT COLECTION	105 zł	2CD
17 BIT CONTYNUATION	49 zł	
17 BIT PHASE FOUR	72 zł	
ILUSTRATED ENC.	20 zł	32
AMIGA DESKTOP VIDEO	71 zł	
AMIGA TOOLS	86 zł	
AMINET 5	50 zł	
AMINET 6	50 zł	
AMINET SET	141 zł	4CD
ARENA 3D	90 zł	
CAM COLLECTION	125 zł	2CD
CD EXCHANGE 1	71 zł	32
CD NETWORK	74 zł	32
CDPD	49 zł	32
CDPD II	49 zł	
CDPD III	49 zł	
CDPD IV	64 zł	
DEMO I	49 zł	
DEMO II	49 zł	32
DEMOMANIA	50 zł	
EUROSCENE 1	50 zł	
GIGANTIC GAMES 2	74 zł	
GOLD FISH	55 zł	2CD
GRAPHICS CD	54 zł	
HUTCHINSON'S ENC.	20 zł	32
ILLUSIONS IN 3D	50 zł	
MAGIC ILLUSIONS	46 zł	
AMIGA MAG.CD VOL 1	41 zł	
MEETING PEARLS 1	39 zł	
MEETING PEARLS 2	39 zł	
MULTIMEDIA TOOLKIT	70 zł	32
MULTIMEDIA TOOLKIT 2	117 zł	2CD
THE GROLIER ELECTR. ENCYKLOPEDIA	90 zł	32
THE GUINNESS DISC RECORDS	100 zł	32
TIME TABLE OF HISTORY	20 zł	32
TOWN OF TUNES	60 zł	
VIDEO CREATOR	130 zł	B,P,32

IBM PROGRAMY

ANIMALS ZOO DOS	51 zł	B
ANIMALS ZOO WIN	46 zł	
COMPTON'S ENC. 95	79 zł	
EURO PLUS + LEVEL 1	249 zł	B,P
GROLIER ENC. '95	69 zł	
MEDIA EURO	19 zł	B,P
MS ENCARTA 1995	149 zł	
MS CINEMANIA 1995	195 zł	B
MY FIRST ENCYCLOPEDIA	179 zł	B
OCEAN BELOW	51 zł	B
OS/2 WARP V.3.0	329 zł	B
SPACE SHUTTLE	51 zł	B
SUPER MEMO 7.4	125 zł	P
SUPER MEMO 7.5	170 zł	P
WORLD ATLAS 5.0	59 zł	

ZAPOWIEDZ

BALDIES	(PC)
BALDIES	(CD32)
DAMOCLES	(PC)
FULL THROTTLE	(PC)
DEADELUS ENCOUNTER	(PC)
STAR TREK:TNG	(PC)
SPACE QUEST VI	(PC)
11TH HOUR	(PC)
ACROSS THE RHINE	(PC)
NAVY STRIKE	(PC)
CHOPPER ASSAULT	(PC)
3D ATLAS	(PC)

Nawiążemy współpracę z odbiorcami hurtowymi.

Pełną ofertę wysyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem (należy podać typ komputera)

W ofercie ponadto:
- **170 tytułów IBM PC shareware**
- **40 tytułów o tematyce militarnej na IBM PC**
- **30 tytułów na A CDTV**

PROWADZIMY RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

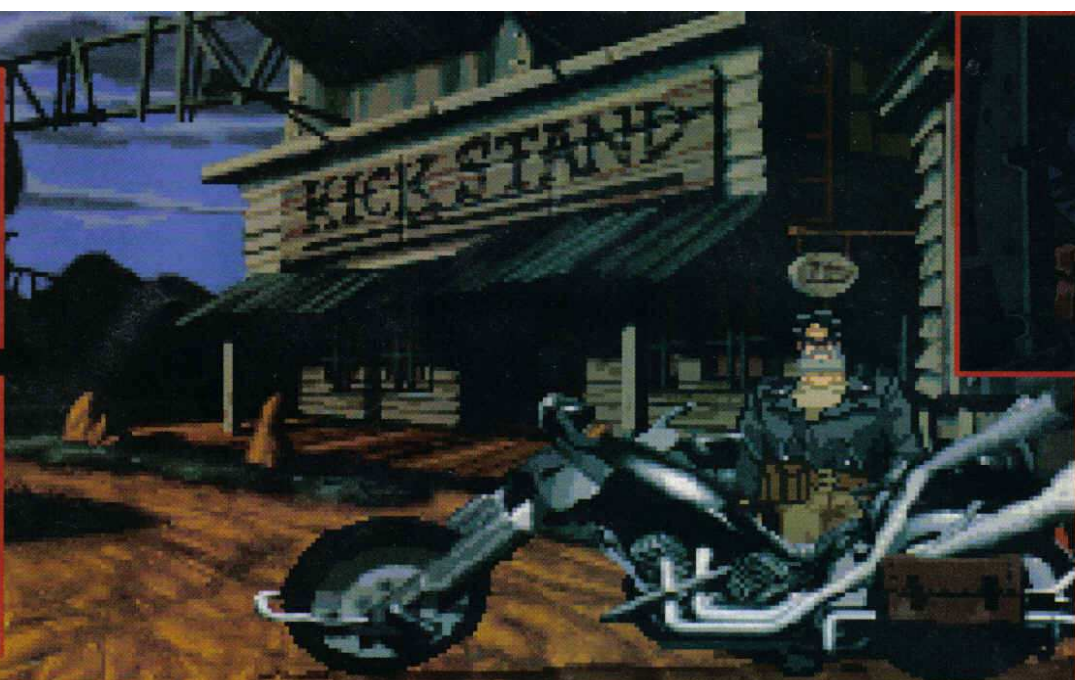


Zamówienia na przesyłki przyjmujemy : - listownie pod adresem : CLOCK 01-856 Warszawa ul.Perzyńskiego 13/12
- telefonicznie lub faxem : (022) 35-42-65
Do podanych cen należy doliczyć 3 zł na pokrycie kosztów przesyłki
ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 ZŁ WYSYŁAMY NA NASZ KOSZT

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ PODATEK VAT, SĄ CENAMI DETALICZNYMI I ZOSTAŁY PODANE W NOWYCH ZŁ









Full Throttle

Rok 1994 był rokiem posuchy. Lucas Arts mocno zaangażowana w produkcję „TIE Fightera" i „Dark Forces" nie uraczyła spragnionych graczy ani jedną przygodówką. W maju 1995 nadszedł jednak czas prawdy: „Full Throttle" pojawiła się w sprzedaży.

Tym razem mamy jednego bohatera. Jest nim Ben, lider gangu motocyklowego „Polecats". Ben jest twardzielem, gościem na miarę Kyla Katarna z „Dark Forces". Jego maszyna – chopper marki Corley – to prawdziwe dzieło sztuki, na oko ma ze dwa litry pojemności, trzy metry długości a tylna opona przypomina grubością gumy Porsche 911. Gang „Kotów" został ohydnie wyrolowany przez wyrachowanego Adriana Ripburgera, który przy okazji brutalnie zamordował legendarnego założyciela fabryki Corley'ów – Malcolma. Całą winę zrzucił na naszego sympatycznego Benka. Dalszy ciąg nie jest trudny do przewidzenia – należy pomóc bohaterowi wyplątać się z tarapatów. Po drodze jednak zdarzy się bardzo wiele...

Nowa jakość z Lucas Arts nie jest tak całkiem nowa. Grafika to konsekwentna kontynuacja (ulepszona) „Maniac Mansion II". Za to muzyka jest doskonała. W całości digitalizowana, brzmi tak samo pięknie na GUS-ie jak na SB PRO. Sporą część z ponad pół gigabajta mięska zajmują animowane sceny, które nie są jednak przerywnikami – doskonale łączą się w jedną całość z resztą gry. Ogólnie rzecz biorąc samego główkowania jest mniej niż w poprzednich produkcjach. Gra jest nieco krótsza i przy tym trochę bardziej poważna, co nie znaczy, że nie zawiera doskonałego (jak to u LA) humoru. Niektóre powiedzonka Bena po prostu zwalają z nóg.

Podsumowując: „Full Throttle" to w moim odczuciu gra przygodowa roku 1995, o ile Lucas nie zdąży wypuścić „The Dig" na Święta, co jest jego celem. Żadna z innych wielkich firm nie zapowiada produkcji tej klasy, chociaż sporo zamieszania robi Sierra i jej „Phantasmagoria". Za cenę 100-150 zł (jak mnie poinformowano w IPS) naprawdę warto kupić „Full Throttle" i mieć kilka(naście) dni świetnej zabawy. Polecam.

***

Budzisz się świeży jak nigdy dotąd, w śmietniku za barem. Lewy prosty pomoże się wydostać – nie chcesz chyba spędzić tam życia? Przed barem stoi kochana maszyna; uff, na szczęście Ripburger zostawił ją w spokoju. Na jego szczęście. W poszukiwaniu brakujących kluczyków udaj się do baru. Drzwi są deko mało naoliwione, więc nie zaszkodzi poprawić z glana. Wewnątrz po krótkiej rozmowie z barmanem wyciągnij mu z gardła kluczyki i udaj się w drogę. Na szosie czeka Cię pierwsza przyjemność – należy zmienić rysy twarzy atakującego pacjenta tak, aby przypominały któryś z obrazów Picassa. Nie ważne który, byle był czerwony. Prawym klawiszem ciosy, mychą uniki i atak. Niestety, leszcz padając podstawił Ci nogę i wypadłeś przez przednią szybę. Po przebudzeniu zastajesz jakże miły dla oka widok...

Mo obiecuje naprawić Twój motor, jeżeli tylko dostarczysz jej odpowiednich części. Co to dla Ciebie. Zabierz wąż i kanister, obejrzyj obrazek na ścianie i daj nogę. Na zewnątrz opowiedz reporterce Mirandzie o planowanej przez Ripburgera zasadzce – kiedy tylko się oddalisz wciśnie pedał do podłogi i pojedzie robić zdjęcia. Wejdź na ekran mapki i odszukaj przyczepę kempingową. Mieszka w niej Todd. Zapukaj, a kiedy grubas zacznie opowiadać Ci bajkę o Żelaznym Wilku, weź drzwi pod but. Odcisnąłeś mu wzór klamki na czole... na szczęście to tylko stan przejściowy. Ze środka weź wytrych i mięsko. Zjedź na dół windą i zabierz ze sobą oświetlenie.

W miasteczku jest wieża pełna paliwa, czemu więc z niej nie skorzystać? Wytrychem załatw kłódkę i schowaj ją do kieszeni. Poręcz po dotknięciu uruchomi system alarmowy – aby uniknąć złapania i nieuchronnej śmierci przez poćwiartowanie należy schować się w ciemnym zaułku z lewej strony ekranu. Policjanci to debile, każdy kibic to wie. Kiedy pójdą na górę w poszukiwaniu Twojej osoby, spuść im nieco benzyny z baku. Nie za dużo, bo się zakrztusisz!

Została ostatnia sprawa – nowy widelec do motoru. Za radą Mo udaj się na złomowisko. Lina otwiera drzwi, więc po ich zamknięciu można spokojnie wykorzystać ją w celu dostania się na drugą stronę muru. Wśród wraków grasuje Pies Baskervillów, który przy najmniejszej okazji odgryzie Ci... znaczy się... trzeba go unikać. Pójdź w prawo do następnego ekranu i nie ruszając się z miejsca wrzuć mięsko do niebieskiego samochodu. Wycofaj się drogą, którą przyszedłeś i wespnij się na dźwig majaczący w tle. Używając elektromagnesu podnieś samochód i unieszkodliw Azora.

Teraz już bez obaw możesz zabrać spod lampy widelec.

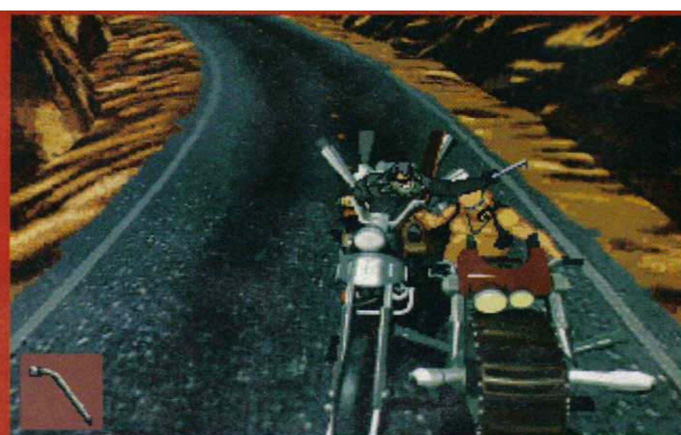
Twój motor jest gotowy. Niestety, policjanci mają wciąż do Ciebie żal o tę nieszczęsną Gas Tower. Pójdź tam raz jeszcze i dotknij poręczy. Kiedy zbiegną się, aby sprawdzić kto zacz, spokojnie wyjedź z miasteczka. Uważnie obejrzyj scenkę rodzajową z zabójstwa starego Corley'a i zapamiętaj ksywkę jaką nadał swojej córce. Wrócisz do Melonweed, gdzie należy przyjrzeć się kupce drewna – pozostałości po wizycie przyjacielskiego Ripburgera. Wyjedź z miasta drogą na północny-zachód. Niestety, policjanci nadal chcą spotkać Cię osobiście. Kolejnym przystankiem będzie Kickstand Bar, gdzie w śmietniku na zapleczu czai się Miranda. Dostaniesz od niej ID agenta policyjnego, które należy pokazać kierowcy trucka. Ten w końcu zgodzi się przeszmuglować Cię pod maską przez policyjną blokadę. Kiedy się obudzisz, motor będzie już stał gotowy do drogi. Gdy ciężarówka odjedzie, przekonasz się jaki kawał zrobił Ci kierowca. Jak się wkrótce okaże zapłaci za to drogo...

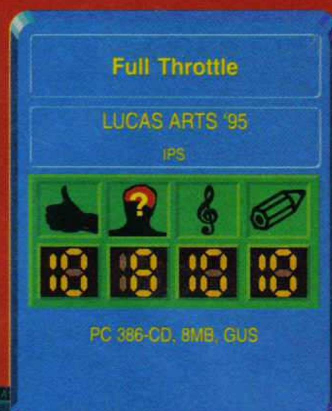
Będąc w Mink Ranch udaj się do chatki po prawej stronie i spod poduszki wyłuskaj klucz do kół. Przy jego pomocy wydobądź z kufra przewód paliwowy, podobny do tego, który stał się właśnie własnością truckera. Zamontuj go w swoim pojeździe. Przygotuj się na długą scenkę, w której zobaczysz jak kierowca, któremu poprzysiągłeś śmierć zostaje unicestwiony. Co przykre, przy tej okazji z powierzchni Ziemi zniknął także most, który prowadził do Corville. Będziesz musiał poradzić sobie bez niego.

Odłączona przyczepa wygląda tak, jakby miała się za moment przewrócić. Można jej w tym pomóc











odkręcając ostatki śrub, na których trzymają się koła i wymierzając kilka solidnych kopniaków. Po wszystkim schowaj do kieszeni garstkę nawozu (trochę, nie chcesz przecież śmierdzieć jak pole rzepaku) i pojedź w górę ekranu. Ignoruj znaki prowadzące do kopalni, jeszcze zdążysz tam zajrzeć. Nestor i Bolus już na Ciebie czekają. Jedź tak długo przed siebie, aż rozbiją się kawałek za przewróconą przyczepą, skąd zabierze ich wujaszek Adrian. Pojedź w dół aż do dziurawego mostu i przeczytaj, co mówi znak na dole. Teraz wróć do rozbitego samochodu i oderwij od niego tylny zderzak. Użyj go na swoim motocyklu. Kolejny przystanek to Old Mine Road. Skręć tam z autostrady i zacznij zabawę.

Porozmawiaj z Ojcem Torque i przygotuj się na trochę akcji. Łańcuch ma gościu na małym motorku, kilka lewych prostych i leży. Piła łańcuchowa jest własnością rudej babki, której nie da się pokonać inaczej niż rzucając jej w oczy kupkę nawozu. Facet walczący deską ma słabość do pił, więc potraktuj go nią. Jeżeli jeszcze jej nie masz, musisz trochę powalczyć – żółtek jest twardy. Tratata Destroyer Class Recoil Booster (Jezu, kto wymyślił tę nazwę?!) zdobędziesz chlastając właściciela łańcuchem. Na koniec gogle członka gangu CaveFish – podjedź do faceta blisko (ale nie dotykaj!) i gdy podniesie głowę uderz go deską. Gogle będą Twoje. Załóż je i poczekaj aż na HUDzie pojawi się napis „CAVE" – kliknij myszką, a znajdziesz się w jaskini lwa. Pojedź do końca, zaczep rampę do motoru i przejedź jeden ekran w górę. Odczep rampę – przy okazji odskoczą znaczniki drogi na podstawie których orientują się ślepcy. Teraz możesz spokojnie opuścić jaskinię. Ustaw rampę na krańcu zburzonego mostu, przeczytaj napis w prawym dolnym rogu znaku i... leć!



Przed siedzibą fabryki zejdź z motoru i pomaszeruj na dół, w kierunku stadionu. Za pomocą joya kieruj samochodzikiem aż do wyczerpania się baterii. Następnie zapytaj sprzedawcę o suweniry za jego plecami, a gdy ten się odwróci, szybko zabierz królika. Pojedź z nim do kryjówki Vultures (w połowie ekranu do góry) i puść go na polu minowym. Kiedy wybuchnie zabierz baterie i wsadź je do samochodzika przy stadionie. Używając joya skieruj go w obrotowe drzwi – stary pobiegnie go szukać, a Ty będziesz miał chwilę na pożyczenie sobie nie jednego królika, ale całego ich pudełka. Jedź na pole minowe i wypuść króliki na wolność. SZYBKO pozbieraj wszystkie, oprócz jednego. Idź jego śladami aż wybuchnie i puszczaj następnego. Po chwili powinieneś znaleźć się w siedzibie gangu. Mo nie przywitała Cię szczególnie wylewnie. Powiedz jej, że zaraz zaczniesz ją przezywać (!) i użyj ksywki jaką dał jej ojciec – Diapered Dynamo. W końcu sprawa się wyjaśni i zostaniesz odwiązany. Razem obmyślicie plan...

Samochód Mo jest broniony przez Nestora i Bolusa w niebieskim gracie – nie masz szans się przebić. Pojedź w lewo, wjedź na rampę i „zeskocz" na brązowy samochód. Popchnij go aż do końca w prawo i zepchnij z drugiej rampy. Teraz sam na nią wjedź i zeskocz na (już wrak) brązowy, z którego przejedziesz po niebieskim. To wystarczy, aby plan się udał. Paląc się, pobiegnij w lewo i podpal stadion. Następnie wskocz na brązowy wóz i kiedy chłopaki będą chcieli Cię zmiażdżyć, wskocz im na dach.

Przejedź kawałek i właduj się w sam środek ogniska. Nestor i Bolus pójdą pozdrowić Hefajstosa.

Po rozmowie z Mo (zapamiętaj gdzie kopnąć!) obejrzyj części leżące na podłodze. Jest wśród nich ukryty numer do sejfu. Aby wykonać udany kop w ścianę, Twoja głowa musi znajdować się na wysokości ostatniego lewego „filara" sterczącego z podłogi. Kopnąć należy w momencie, gdy zawory przestaną pracować. Gdy zrobisz wszystko poprawnie, otworzy się właz, w który należy wejść. W biurze wstukaj odpowiedni kod i zabierz taśmę oraz kartę z sejfu. Wejdź do pokoju otwieranego kartą. Popchnij lewą dźwignię raz, a następnie prawą (szybko!) dwa razy. Udaj się do sąsiedniego pomieszczenia i włóż zdjęcia do projektora.

Po kolejnej dłuuuugiej scence znajdziesz się na masce wielkiej ciężarówki. Najpierw otwórz klapę, potem „panel". Kiedy Rip zacznie machać kijkiem, wyrwij mu go. Wetknij żerdź w wentylator chłodnicy i przez komorę silnika wejdź na tyły kabiny kierowcy. Kluczem do kół potraktuj prawy przewód paliwowy. Po chwili ciężarówka znajdzie się w samolocie należącym do Vultures. Wejdź na górę po drabinie i na monitorze uaktywnij opcje „Takeoff"-"Post takeoff"-"Gear menu"-"Raise landing gear". Chwila niepewności i wszyscy zawiśniecie nad przepaścią. Wejdź do szoferki i używając monitora znajdź funkcję „Shut down machine guns". Adrian będzie wspomnieniem. Wróć na pokład samolotu i zrób krok w lewo. Wsiądź na motor i jazda! Jazda gdzie? Hmm.... wygląda na to, że na pogrzeb...

ROOSHKEEN, sittin' on his Harley and smoking grass.

P.S. Special tnx to MadMax for support.





Flight of the









Jest taki dość głośny cykl dziesięciu powieści Rogera Zelaznego, którego wydawanie niedawno doprowadziły do pomyślnego końca Iskry. Pomijając zbędne komplikacje i upraszczając nieco zagadnienie, idea jest tam taka, że wszystko na tym świecie kręci się wokół królestwa Amber, które jest jedynym prawdziwym światem. Cała reszta to tylko cienie i odbicia, włączając w to naszą Ziemię i jej mieszkańców. Zdarza się więc tak, że Amberyta znajduje w jakimś cieniu świat podobny do swojego i faceta, który jest jego sobowtórem. Wszystkie wersje rzeczywistości są uwzględnione, cieniów oczywiście jest nieskończenie wiele i mają one również swoje cienie. Im dalej od centralnego Amberu, tym więcej szczegółów, które różnią Rzeczywistość od Ewentualnej Rzeczywistości. Jeżeli teraz przyjęlibyśmy, że poczciwy Indiana Jones stanowi jakąś oryginalną r(R)zeczywistość, to Joe King – bohater „Flight of the Amazon Queen" jest jego dalekim, choć do złudzenia podobnym cieniem.

Zacznijmy od wyglądu ekranu i menu, które są łudząco podobne do klasycznego „Fate of the Atlantis". Dialogi wyświetlane są w znajomy sposób, w dolnym rogu ekranu jest zaś charakterystyczny paseczek, w którym zupełnie jak w „Indym" pojawia się wypisana słownie aktualna komenda. Na dole ekranu w odróżnieniu od produktu Lucas Arts dostępne komendy są scharakteryzowane przez symbole. Do końca gry będziecie się więc mylili – wciąż rozmawiając z przedmiotami zamiast je podnosić i robiąc inne przeraźliwe głupoty, zaś bezduszny program będzie cierpliwie i grzecznie sugerował, że macie coś z głową. Przedmiotów w inwentarzu wyświetlanych jest naraz cztery, co skutecznie doprowadza do tego, że zapominasz co posiadasz i ogromne ilości czasu zajmuje Ci stałe przekopywanie się przez Twój dobytek. Sterownik... do wściekłości doprowadzi każdego rutynowanego przygodówkowca: np. gdy bohater się porusza, nie można przesuwając myszą szybko lustrować lokacji, bo gasną wszystkie podpisy pod rysunkami lub to, że nie można sobie poklikać do woli na docelowy punkt, bo wtedy Joe King zacznie wykonywać dziwny taniec na ekranie i wcale nie będzie chciał iść gdzie sobie życzymy.

Przyjrzyjmy się teraz naszemu bohaterowi, którego nieformalnie już przedstawiłem – Joe King odległy krewny Indiany Jonesa, facet z bejzbolem zamiast bata i w stosownej do niego czapeczce w miejsce kapelusza, z zawodu pilot do wynajęcia, w żadnym wypadku wykładowca na uniwersytecie. Żyje nieco później niż Indy (który wciąż nie wiemy, czy przeżył II wojnę światową) – w końcu lat czterdziestych. Zupełnie przypadkiem musi, jak jego oryginał, rozwiązywać zagadki w najeżonej pułapkami świątyni.

Grafika w tej pod każdym względem przeciętnej grze-cieniu odbiega jakością od tego na czym była wzorowana, muzyka jest mdła i należy ją szybko wyłączyć, zagadki, choć w części świątynnej najtrudniejsze, wzbudzą uśmiech politowania tego, kto przechodził różne świątynie razem z Indym, humor jest żałosny, zaś scenariusz zupełnie nie przekonywujący. „Flight of the Amazon Queen", to gra w którą można popykać jedynie ustawicznie pocieszając się, że już niedługo położy się ząb na czymś pełnokrwistym lub, jeśli ktoś woli, pełnośluzowym jak zbliżająca się do nas makabra „Prisoner of Ice" (niech Cthulhu sprawi byśmy się nie zawiedli!)

A oto jak skrócić Twoje cierpienia:

UCIECZKA

Pociągnij za sznurek i zabierz znajdującą się za kotarą perukę. Podnieś następnie dwa prześcieradła, połącz je, przywiąż do kaloryfera i posługując się tak skonstruowaną liną opuść się przez dziurę w podłodze. Skieruj się na lewo ku recepcji hotelu i przekonaj portiera, aby pozwolił Ci wziąć klucz. Kluczem otwórz zamknięte drzwi. Pogadaj z Lolą... Wyjdź, przesuń drabinę przy szafce i weź łom oraz sztuczne piersi. Użyj ponownie prześcieradłowej liny, łomem otwórz skrzynię i zajrzyj do niej. Znajdujący się wewnątrz ręcznik zanieś Loli. Dostaniesz suknię, która po peruce i piersiach będzie ostatnim elementem gwarantującym Ci bezpieczne opuszczenie hotelu.

Pod słomą znajdziesz olej – rozlej go na drodze ścigającego was samochodu.

AMAZOŃSKA DŻUNGLA

Po kraksie spójrz na zalane fotele (podniesiesz fragment komiksu), następnie otwórz leżący na ziemi worek i zajrzyj do środka. Znajdziesz nóż i zapalniczkę. Gadaj ze Sparkym aż otrzymasz wołowinę. Wyjdź na zewnątrz, mięso rzuć piraniom i podnieś śmigło. Przetnij nożem pęd unieruchamiający liść, po czym odpłyń wiosłując śmigłem. Idź w górę ekranu. Odetnij nożem pnącze i wróć. Kontynuuj dalej w tym samym kierunku. Gdy dojdziesz do zrujnowanego mostu, napraw go używając pnącza. Po drugiej stronie jest bananowe drzewo. Ilekroć będziesz potrzebował owocu wracaj w to miejsce. Ponownie zawróć i gadaj z gorylem, aż zniknie. Wejdź na szczyt – będzie to Twój międzylokacyjny węzeł komunikacyjny.

W dżungli porozmawiaj z badaczami – Bud poskarży się na swoją wysypkę, Skip zaś podaruje Ci komiks. Dzieło owe przeczytaj i jeśli masz ochotę połącz kartkę, która z niego wypadła z tą, którą znalazłeś w samolocie. Komiks spróbuj dać Sparky'emu – uzyskasz od niego pilnik. Narzędzie to wymień na słownik tubylczego języka u Mary Lou, żony misjonarza z dżungli. Kolejny interes ubij z małpą, która bawi się kokosem – dostaniesz go za banana.

Udaj się teraz do handlarza Boba. Za resztę wo-







Amazon Queen

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

RENEGADE '95

MIRAGE



PC, PC-CD



łowiny udostępni Ci on odkurzacz. Wychodząc spytaj się Wiedźmodoktora o lekarstwo na wysypkę. Wróć do dżungli, ponownie wyperswaduj gorylowi blokowanie Ci drogi i odkurzaczem zapoluj na rój os bzyczących wokół pięknej orchidei. Zerwij kwiatek i zanieś go Bobowi. W nagrodę weź sobie siatkę i popędź z nią na miejsce katastrofy wyłowić z wody perfumy, które staną się prezentem dla pięknej Naomi, jak tylko dowiesz się od niej, że ich potrzebuje. W podzięce dostaniesz od dziewczyny nożyczki. Udaj się na chwilkę przed budynek Floda Inc. Camp, zerwij kwiatek i dojdź do gałęzi w dżungli, na której wisi leniwiec. Poczęstuj zwierzaka kwiatkiem, po czym obetnij mu nożyczkami parę kłaków. Zanieś teraz Wiedźmodoktorowi włosy leniwca, osy w odkurzaczu i kokos potraktowany nożem, a zrobi z tego pożądany eliksir. Bud zrewanżuje się kupą forsy, kupa forsy będzie zaś użyteczna przy nabyciu płyty.

Wejdź do budynku Flody i pokaż sekretarce odkurzacz. W kuchni porozmawiaj z kucharzem i podaruj mu banana. Zabierz kawałeczki sera. W pomieszczeniu obok zainteresuj się workiem pocztowym i wyjmij z niego list. Skieruj się do biblioteki, połóż płytę na adapterze i zjedź sekretną windą. Poruszaj się teraz zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wejdź do pokoju pierwszego, spójrz na pudło, a znajdziesz otwieracz. Idź dalej. Strażnikowi Johnowi przekaż zaadresowany do niego list i omijając jedne drzwi, wejdź do następnego pomieszczenia, by spojrzeć na rozkład przydziałów. Miń strażnika Klunka i wejdź przez kolejne drzwi. Wewnątrz powiedz gościowi, że ma służbę w kuchni, a na jego sprawdzające Cię pytanie, kto jest tam szefem odpowiedz, że colonel Jackson. Otwórz drzwi wewnętrzne, podnieś książkę, posłuż się otwieraczem i z kluczem udaj się do wyjścia pożarowego. Poprzez laboratorium dojdziesz do celi, w której czeka na uratowanie księżniczka Azura... W holu schowajcie się za manekiny, po czym spytaj Azurę czy widziała kombinację otwierającą drzwi. Zastosuj podany przez nią kod i idź do Amazonek w dżungli. Spróbuj nacisnąć kamień na wyrzeźbionych w kamieniu drzwiach... W więzieniu porozmawiaj z właścicielem pacynek. Po opuszczeniu siedziby Amazonek złap w siatkę chrząszcza i udaj się na nabrzeże, po rozmowie daj Charonowi owada i poproś o podwiezienie.

ŚWIĄTYNIA

Porozwalaj mumie w niszach i podnieś wszystkie nie skruszałe kości – klatkę piersiową, czaszkę i nogę wsadź do niekompletnego szkieletu, zaś ramię do gniazdka w maszynie. Wrzuć monetę do slotu i pociągnij za ramię. W świątyni wewnętrznej pójdź w prawo i porozmawiaj z zombies. Gdy otworzą sarkofag, podnieś bandaże i przekonaj potwory, by otworzyły ponownie... Po chwili otwórz sarkofag trzeci raz – wpadnie Ci w ręce korona. Użyj ponadto noża do obcięcia unieruchamiających trumnę pędów winorośli. Zamknij i przesuń sarkofag. Wejdź w powstały otwór. Na dole posłuż się czymś ostrym i zbierz żywicę. Przesuń plującego wodą maszkarona i podnieś niebieski klejnot. Idź do końca w lewo i użyj pacynki na kamiennym dysku. Aby powrócić, rusz dźwignią obok kraty w podłodze. Wejdź w otwór środkowy, prosto w olbrzymie usta centralnego posągu. Nałóż kamienny dysk na óskę i nawiń nań winorośl. Zwisającą końcówkę nałóż na krążek na dole i użyj na nim bejzbola. Z groty weź kilof i zamknij z powrotem przejście, gdyż mechanizm jest połączony z innym kamiennym blokiem dalej, który działa w przeciwfazie. Wejdź do groty, gdzie jest olbrzymi stalaktyt i odrąb go kilofem. Wśród okruchów odnajdź krzemień i wsadź go do zapalniczki. Okręć kość bandażami i podpal tę prowizoryczną pochodnię zapalniczką. Tak uzbrojony idź postraszyć węża, który strzeże wejścia do dalszej części świątyni.

Dojdź do kolejnego nieżywego wysłannika szalonego doktora i przeszukaj jego zwłoki – znajdziesz identyfikator i kawałek rzeźbionego kamienia. Przy olbrzymiej płaskorzeźbie wyrwij tkwiący obok w skale duży kij. Wróć do miejsca, gdzie zdobyłeś krzemień i ponownie użyj kilofa, tym razem na dziurze w ścianie. Wejdź do znajdującego się za nią pomieszczenia i podważ wieko trumny dopiero co zdobytym kijem. Zajrzyj do środka. Wydobytą z wnętrza maskę przetrzyj resztą bandaży z sarkofagu. Odszukaj teraz miejsce, gdzie nad sadzawką wrzącej lawy wisi uwięziony facet, z którym już wcześniej gadałeś – Ian, człowiek Ironsteina. Pociągnij za pobliską dźwignię, a następnie zwróć się do niego z poleceniem, by odwiązał linę przytrzymującą klatkę od dołu. Tym razem poruszenie dźwignią da pożądany rezultat... Gdy facet sobie pójdzie, rusz jego śladem do miejsca, gdzie znalazłeś kamienny dysk. Znajdziesz tam tym razem trupa. Obejrzyj zwłoki i sklej żywicą (nie zapomnij potem uzupełnić jej zapasu) obydwa kawałki kamiennej figurki – powstanie kamienny klucz. Zawędruj do miejsca, gdzie przejście blokuje laser i użyj maski na jaszczurzych głowach. Pójdź dalej. Odpowiednim przyrządem umożliwiającym sięgnięcie po niebieski klejnot będzie kij bejzbolowy posmarowany odrobiną żywicy. Cofnij się do ogromnej płaskorzeźby i powsadzaj jej w oczy odpowiednie klejnoty – do lewego zielony, do prawego niebieski. W dziurę w maleńkiej statule wsadź kamienny klucz. Masz teraz przed sobą niewielki labirynt. Laboratoryjny dinozaur w zamian za dokarmianie go serem pokaże Ci wyjście. Jeśli przypadkiem sera nie posiadasz idź – górne prawo, lewy dół, dolne prawo i górne lewo. Możesz odkurzyć podłogę. Aby otworzyć zamknięte drzwi, naciśnij „embossed" w dolnym rzędzie i „embossed" w przedostatnim. Przejdź przez drzwi, daj strażniczce koronę i sięgnij po kryształową czaszkę. Żeby wydostać się, uaktywnij dwa pomieszczenia wcześniej ścienne panele i skorzystaj z krzesła...

FINAŁ

W więzieniu podnieś kubek i zastukaj nim w drzwi. Wracając po chwili przez laboratorium weź super weenie serum, z biurka w holu ołówek, z szafki z pomieszczenia za kuchnią gumową maskotkę, z kuchni zaś puszkę psiego jedzenia. Idź do biblioteki i pojedź na dół windą. Puszkę otwórz otwieraczem i wlej do niej zawartość fiolki. Tak przyrządzoną wołowinę wręcz Klunkowi, następnie znokautuj go i wejdź przez drzwi, których pilnował. Wewnątrz zamaż ołówkiem kartkę na biurku – uzyskasz kombinację do sejfu, który znajduje się za szafkami w pokoju z plakatem „Das Plans". Użyj kartki, otwórz sejf i zerknij do środka. Opuść budynek i skieruj się do magazynu pilnowanego przez psa. Aby Ci nie przeszkadzał daj mu gumową zabawkę. W środku otwórz znalezionym w sejfie kluczem kłódkę, otwórz pudło i zajrzyj doń . Ruszaj teraz do sklepu Boba i kup alkohol, wlej go do rakiety i odpal ją na szczycie. Polecisz sobie do Doliny Mgieł. W dolinie pójdź na polankę, odetnij gałąź i nakarm apatosaurusa. Dalej przy padlinie zadmij w tyrano-róg i wkrocz na następny ekran, gdzie rozegra się finałowa scena... Podnieś z ziemi spluwę i wyceluj w potwora. Porozmawiaj z Faye i wyceluj w potwora. Na koniec daj maskę Sparky'emu i wyceluj w potwora. Po raz ostatni. Potem rozprostuj nadgarstki, obejrzyj sobie outro, ewentualnie zrób radosne del.

Dixie





7 DNI i 7 NOCY

Kilka tygodni temu założyłem nieźle prosperującą firmę detektywistyczną. Jej popularność polega głównie na tym, że jest czynna tylko odświętnie a jeśli już, to najwyżej w godzinach 11.00 – 11.30. Dzięki temu jeszcze nikomu nie udało się mnie wynająć i obyło się bez bolesnych rozczarowań.

Niestety, dziś okazało się, że pół godziny przyjęć to stanowczo za dużo. Do biura wpadł jakiś koronowy milioner i zażądał pilnowania swoich siedmiu cór. Chętnie bym mu odmówił, ale moje długi w knajpie zaczęły być męczące, a on wpłacił połowę kaszu z góry. Na szczęście, mój stary kumpel Fandou natchnął mnie myślą jak najlepiej upilnować dorastające kobitki. Będę mógł się nieźle zabawić, dobrze zarobić i wygrać zakład z tym fetyszystą.

DZIEŃ PIERWSZY

Zacznijmy od penetracji biura – zabieramy kwiaty, ołówek, wywabiacz do plam, paczkę prezerwatyw dziurawych jak sito (nic dziwnego, że AJDZ szaleje), pasek od spodni oraz jakiś płyn, składem pokrewny Auto-Vidolowi. Tak zaopatrzeni udajemy się na wizję lokalną do hotelu. W donicy leżą pety, a w oknie z telefonem zwędzamy klucz. Wiadomo – kluczem zwykle można co nieco pootwierać, np. pas cnoty.

Teraz pora już na ocenę damy nr 6 o kwietnym imieniu Jarmina. Kobietki tej pilnuje szczurowaty piesek i rozmowę należy prowadzić aż do kompletnego wkurzenia obojga. Aha – nie próbuj sięgać jej pod spódnicę, bo to tylko przedłuża pogawędkę – Jarmina za frajer i tak Ci nie da. Pod tym względem cała rodzinka jest do siebie podobna.

Nadeszła pora na Telesfora. W sklepie obok biura Felix sprzeda Ci znakomitą paszę dla psów, o znanej z reklam TV nazwie Pedigree Pal (polecana przez najlepszych stomatologów). To nie wszystko – właściciel dysponuje jeszcze opakowaniem Pedigree Secam, o działaniu wręcz przeciwnym do Pala. Nakarm sabakę Pal/Secamem, posiłkując się swoją dewizą życiową – „Dobry pies to martwy pies". Uprzątnij trupa i przechwyć rybcię z akwarium. Zbolała Jarmina wyzna Ci swoje żale do świata, więc stań na wysokości zadania i dostarcz jej papużkę z biura.

I jeszcze kilka zdań o charakterze technicznym. W czasie każdego bliskiego stosunku należy skoncentrować się na przyciskach myszy, w tej mniej więcej kolejności – lewo, prawo, lewo, prawo... Got it? Danie plamy jest równoznaczne z utratą męskości i zakończeniem gry, więc przed spodziewanym aktem lepiej jest zrobić SAVEGAME'a.

DZIEŃ DRUGI

Dowiadujemy się o istnieniu basenu, więc nic nie szkodzi udać się w jego kierunku. To brzmi jak w znanej serii dowcipów o lekarzu – przychodzi Waszek na basen a tam Trampolina! Tej leniwej kobiety nawet para wołów nie ruszy spod zimnej tafli basenu. Jednak gdzie wół nie może, tam rybka potrafi. Z krzaków wyjmij garnek, w hotelu (pokój nr 1) z szafy zdejmij wagę mistrza sportu i... zgadłeś, najpierw obowiązek, potem przyjemność.

DZIEŃ TRZECI

Pora na wyprawę za miasto do Fandou. Zamień z nim kilka słów, zbierz pszenicę i udój krówkę na polu. Zapoznaj się w hotelu z córą nr 5, której marzeniem jest duży, słodki i smakowity tort. Nic prostszego – większość komponentów już masz. Proszek do pieczenia sprzeda Ci zawsze gotowy Felix, a afrodyzjak w pastylkach znajduje się w sianie na tyłach zawsze-otwartego-jutro cyrku.

W międzyczasie do kancelarii dotarła comiesięczna przesyłka – „Playboy" w oryginale! Nie od dzisiaj wiadomo, że w tego rodzaju literaturze pięknej gustują przede wszystkim wartownicy i ciecie – jeden z takich blokuje Ci drogę do muzeum, w którym koniecznie musisz zmielić pszenicę na mąkę. Tam także odnajdziesz miecz i kopię, z usług których skorzystasz później.

Wróć do kancelarii i zabierz się do wypieku. Do garnka wlej mleko, wsyp mąkę i proszek do pieczenia. Teraz wszystko to wpakuj do piekarnika (jakby co, zapałki leżą w hotelowym kiblu), zamknij pokrywę i odczekaj chwilunię. Na gotowy tort nałóż pastylki – ponoć podniecą nawet skamieniałego węża.

Droga do pokoju Karminy została jednak zablokowana. Na takie dictum odpowiadasz zdecydowanym wkroczeniem sił porządkowych. Ogon zdechłego psa wciskasz do kontaktu (staje się elektromagnesem, głupie ale przydatne), idziesz do studni i opuszczasz go w wiadrze. Jeśli powtórzysz tę czynność pięciokrotnie, zdobędziesz: łyżeczkę, stalowy naparstek, gwóźdź, kawał rury i świderek.

Przed hotelem zejdź do podziemia, weź łopatę i świderkiem wydrąż dziurę w cieńszej rurze. Na ulatniający się gaz nałóż prezerwatywkę (ciekawe, dlaczego nie przepuszcza gazu?) i unieś się swobodnie do góry. Karmina nie opanuje się ani przed zjedzeniem torciku, ani przed zaproszeniem Cię do siebie, ani przed...

DZIEŃ CZWARTY

Zdobycznym mieczem możesz otworzyć biurko (dokładnie to samo osiągniesz kluczem, który leży schowany gdzieś w biurze). W szufladach znajdziesz: szpagat, linijkę (ma długą i barwną historię), klej, długopis oraz guzik do sukni. W hotelu zapoznaj się z Filomeną – mieszka w lokalu nr 3. Zadanie jakie Ci postawi nie będzie ani łatwe, ani przyjemne i bez wódzi nawet nie masz co próbować.

W koszu na śmieci pojawi się zaproszenie na cmentarz (?). Nie powinno się opuścić żadnej imprezy, więc i tam zdecydowany jesteś pójść. Pijanemu na grobie nalej Auto-Vidolu prosto do ust. Okazuje się, że obudziłeś najszybszego sprintera świata. Łopatą rozkop grób i dobrze rozglądaj się czy nikt nie idzie – jakaś pogrążona w żalu rodzinka mogłaby wziąć Cię z hienę cmentarną i zlinczować. Zabieraj łapę Tośka i chodu!

Na tyłach cyrku czeka Cię bojowe zadanie. Do ręki przymocuj szpagat, a dłoń nasącz klejem do papieru. Teraz pokonwersuj z Tośkiem, po czym okaże się, że leżący obok zwierzak jest podwójnym mordercą kotów. Sięgnij mu do paszczy przygotowanym organem władzy. Klej spisał się na medal i masz kasy jak lodu.

Odwiedź Fandou i pochwal mu się zdobytymi wczoraj majteczkami – weźmie nawet lekko zmoczone i zaoferuje Ci w nagrodę kurę. Łapaj ją szybko, Felixowi oddaj kaskę i zakup Łyskacz (jakaś tam odmiana Whiskey). Filomena nie będzie się długo opierać, a Ty nie będziesz jej długo wspominał.

DZIEŃ PIĄTY

Czas na kwas, czyli na fryzjera. Nie będę Cię pocieszał – musisz do niego wchodzić i wychodzić, łazić po całym mieście, aż wreszcie, pewnego pięknego razu, pojawi się u niego na fotelu piękna i czarnowłosa kobieta. Jest to niewątpliwie partnerka lesbijki z pokoju nr 2, na którą dziś zagiąłeś parol, choć jeszcze nie bardzo wiesz, jak stać się kobietą.

Na razie czarnej podaruj kwiaty i stanowczo odradź spotkanie z Herminą. W wykopie zauważysz sporej wielkości rurę, którą otworzysz pi(cz)ką zabraną z muzeum. Wejdź do środka i pobierz świecę oraz wykonaj sztucznego ptaszka (ćwir, ćwir), mocując ją do paska od spodni. Gdy spróbujesz przebrać się w męskiej ubikacji, okaże się, że brakuje Ci piersi – wprawdzie nie każda kobieta posiada je w nadmiarze, ale Ty masz swój honor (i odpowiednie upodobania).

Jak zwykle pomoże Ci Felix, który ma na składzie wcale nie małe melony. Teraz już bez większych problemów przebierzesz się i zostaniesz wpuszczony do siedziby Herminy. Już sam widok przefarbowanej Bożenki podnieci ją jak nic a smaczku doda jeszcze ptaszek (ćwir, ćwir). Po kilku próbach Hermina zmieni orientację i znowu będziesz mógł się pochwalić Fandou swoim podbojem.





DZIEŃ SZÓSTY

Wyskocz znowu do muzeum. Wywabiacza plam użyj na witrynie z SIKORĄ BOGATKĄ. Diamentem z pierścionka przetnij szybę (kto będzie się przejmował SROKĄ?) i weź jajo. Nie nerwowo włóż je do gniazda pod oknami hotelu i posadź na nim kurę, coby je wysiadywała. Gdy wylęgnie się ptaszyna i dasz jej polatać, wyjdzie na jaw jej złodziejski zmysł. Zgarnij nagrodę i pójdź do pokoju nr 7.

Ewelina ucieszy się z odzyskanego drobiazgu, ale nie wpuści Cię jeszcze do środka. Czeka Cię ciężka, hydrauliczna praca. Z kosza zabierz wizytówkę, przeczytaj ją i zadzwoń pod wskazany numer. Chłopcy zmyją się z muzeum, więc zabierz należący do nich klucz dwudziestkę.

Zejdź znowu do podziemia i za pomocą rury oraz zdobycznego szalika załataj szparę w instalacji. To jeszcze nie wszystko – kluczykiem otwórz szafkę (a nie mówiłem!) i podokręcaj nakrętki na rurach. Puść wodę i wróć do Eweliny, która w czasie pierwszej od czasu awarii kąpieli, okaże Ci swoją wdzięczność.

DZIEŃ SIÓDMY

Masz już sześć części naszyjnika rodziny Smiht, ale siódmej tak łatwo nie zdobędziesz. Rozalia jest mocno nawiedzona i za nic nie odda tego, co daje jej siłę i natchnienie. Brakujące ogniwo będziesz musiał zakupić u Felixa, po czym już spokojnie udasz się do jaskini za miastem. Tam, po umieszczeniu w pojemniku 7 kawałków naszyjnika, wypadnie kluczyk. Kluczykiem otworzysz sejf, po czym weźmiesz diament, którym z kolei otworzysz... Rozalię oczywiście.

I na tym właściwie można by zakończyć tę opowieść, gdyby nie kilka dodatkowych wydarzeń. Przede wszystkim, gdy spokojnie zabawialiście się z Rosy, wróciła głowa familii. Dostałeś po mordzie, zemdlałeś i właściwie nie wiadomo co działo się z Tobą przez rok. A gdy wróciłeś, czekały na Ciebie wszystkie... a na rączkach miały cudowne bobaski, które tak miło uśmiechały się do swojego tatusia.

W tym wszystkim znaleźć można jednak elementy pozytywne. Przecież mogły urodzić się bliźniaki, albo inne trojaczki – i w siedem dni stałbyś się dwudziestojednokrotnym ojcem. Poza tym, zawsze możesz podać do sądu producenta prezerwatyw, a jak to nic nie da, rżnąć głupa na sprawie o alimenty.

I nie zapomnij o jeszcze jednym – wygrałeś zakład honorowy z Fandou.

Luke





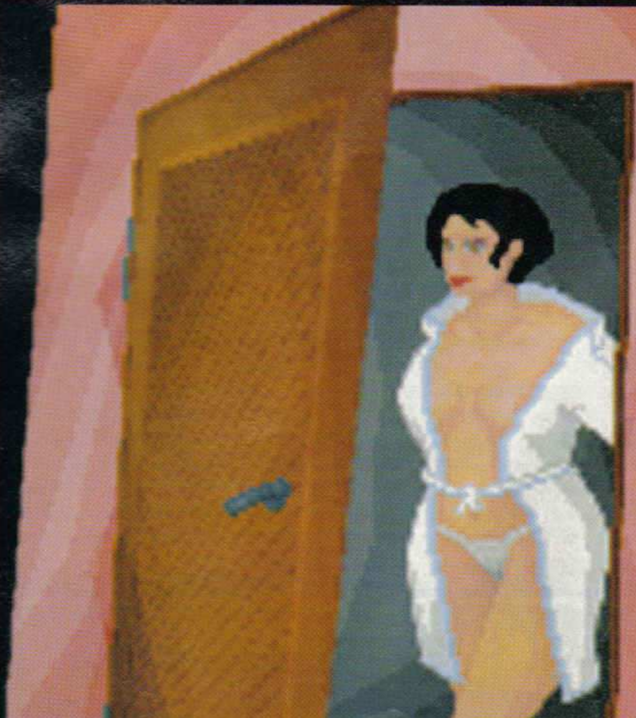






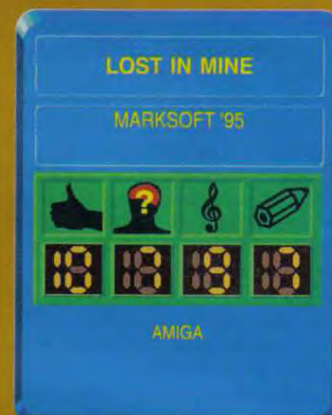






Uwaga! Grę dostaliśmy w wersji spolszczonej, ale nie do końca, toteż cześć nazw, tytułów (niepotrzebne skreślić) może jeszcze ulec zmianie.

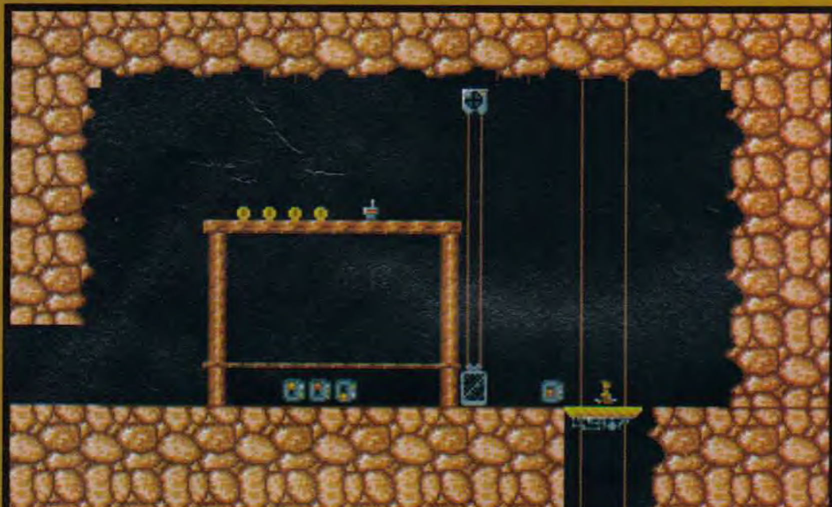


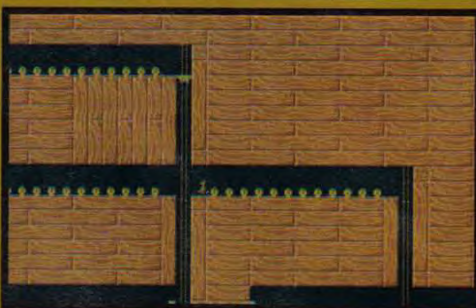


Zwykle staram się porównywać gry do pierwowzorów, bądź klasyki gatunku, ale w przypadku nowej gry MarkSoftu nawet nie miałem na to ochoty. Powiem szczerze, bo potem zapomnę, albo zbytnio zamącę – „LOST IN MINE" mnie zauroczyła. Ale zacznijmy od początku.

Najkrócej mówiąc, jest to gra logiczna z dużą dozą (czarnego... mlask !) humoru i pomysłem. Grę otrzymaliśmy jeszcze bez pudełka i instrukcji, więc nie miałem okazji poznać legendy, ale myślę, że tytuł mówi sam za siebie. Wygląda to prosto – kierujemy małym, ale wielce ambitnym humanoidem (składającym się z kilku pikseli, dlatego nie jestem pewien co do rasy), który usiłuje wydostać się z labiryntów kopalni, w której się biedaczek zgubił. Musi w tym celu przechodzić kolejne poziomy kopalni, co oznacza rozwiązywanie kolejnych łamańców logicznych i zbierać monety, wszelkie, na jakie tylko trafi. Jak to zwykle bywa humanoid jest zdany tylko na siebie i na własny umysł. Mięśnie nie przydadzą mu się zbytnio, ale ich zanik mógłby mu utrudnić poruszanie i wciskanie przycisków, lewarów itp.

W kopalni pozostawiono wiele maszyn, które mogą znacznie zwiększyć szanse uratowania. Wszystkie maszyny są zdalnie sterowane, trzeba znaleźć pilota, żeby móc je uruchomić. Kiedy tylko go znajdziesz, możesz przebijać, drążyć, wiercić i kruszyć skały. Problem polega na tym, że zarówno monety, jak i pilot zazwyczaj znajdują się za potężnymi drzwiami, do których klucze znajdują się w różnych, zwykle niezbyt dostępnych miejscach. To jednak nie wszystko. Poruszanie się w pionie możliwe jest tylko dzięki windom. Windy mogą mieć kilka postaci: platform różnej wielkości, zamykanej i wagowej. Co do platformy, to nie muszę wyjaśniać, ale dwa pozostałe określenia chyba niewiele mówią. Winda zamykana przypomina tę, którą górnicy zjeżdżają w dół szybu, a wagowa to połączone systemem lin dwie platformy – jeśli jedną zjedziemy, to druga automatycznie podjedzie do góry. Różnice są też w poruszaniu się nimi. Platformę można poruszać używając przycisków umieszczonych w ścianach, jak i stojąc na niej. Winda zamykana porusza się jedynie wtedy, gdy ktoś jest w środku i wybiera kierunek, a waga zjeżdża jeśli ktoś na nią wejdzie (można więc przebiegać obok niej, nie będąc zmuszanym do zjechania). Na dalszych poziomach można znaleźć także laski dynamitu. A, i zapomniałbym – do przemieszczania się pomocne są także teleporty. Znalezienie drogi wśród tych wszystkich przeszkód to właśnie nasze zadanie.





Planowanie w „LOST IN MINE" jest bardzo utrudnione, bo nieustannie ubiega czas, a tuż przed rozpoczęciem nowego poziomu nie można nawet zobaczyć ogólnej mapy terenu. Wszystko, czym dysponujemy, to krótka podpowiedź przelatująca z jednej strony ekranu na drugą; muszę przyznać, że bardzo często jest ona przydatna. Poza tym trudno przejść poziom za pierwszym razem, bo nie można (w każdym razie nie wiadomo mi nic o tym) „przesuwać" widoku w dowolnym kierunku, ale po ofiarnej stracie pierwszego życia ma się więcej szans.

Zostało mi niewiele miejsca, dlatego czas na podsumowanie. W grze tej udało się zebrać to, co cieszy najbardziej – dopracowaną, bogatą grafikę, muzykę, która nie traktuje możliwości Amigi po macoszemu (przyzwoite aranżacje utworów Jarre'a i D.J. Bobo) i wyśmienite wplecenie logiki w interesujące tło. Oczywiście można też doszukiwać się wad, ale w tym przypadku to szukanie dziury w całym. Moim zdaniem autorzy stworzyli bliską ideału grę logiczną, w każdym razie jak na wymagania polskie, czyli A500 z 1MB RAM-u. Lepsze modele Amig muszą jeszcze poczekać na polskich autorów. Nie mogę się powstrzymać, aby nazwać „LOST IN MINE" najlepszą polską grą tego rodzaju. „Zaginiony w kopalni" to jakby lemming, lemming znad Wisły...

Cornelli



Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Służby Polsce 4, 02-784 Warszawa

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.

LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:

HITY	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

SHITY	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	

Łukasz Ch. z Poznania

TOP SECRET Shareware - Zamówienie

Imię i nazwisko (nazwa firmy)

Ulica, numer domu i numer mieszkania

Kod pocztowy Miejscowość

Zamawiam dyskietki TS Shareware nr: ☐1. ☐2. ☐3. ☐4. ☐5. ☐6.

Wybraliśmy dla Ciebie *to, co najlepsze*

Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.
UWAGA! Nasza oferta obejmuje ponad 550 pozycji na komputery PC, PC-CDROM, AMIGA, CD-32, ATARI ST/XL, Commodore 64/128. Katalog z pełną ofertą wysyłamy bezpłatnie. Katalog można zamawiać również telefonicznie.

Wysyłkowa Sprzedaż Wydawnictw Komputerowych

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa

NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	WYMAGANIA	CENA	
Armored Fist	PC	NovaLogic	386, 4MB, VGA	805.200,-	80,52
Bioforge	PC CD	Origin	486DX40, 8MB	1.098.000,-	109,80
Colonization/wersja polska	PC	MicroProse	386-16, 2MB, VGA, 12HD	854.000,-	85,40
Ecstatica	PC	Psygnosis	386, 4MB RAM	940.500,-	94,05
Ecstatica	PC CD	Psygnosis	386, 4MB RAM	793.000,-	79,30
F-15 Strike Eagle III	PC	MicroProse	386,2MB RAM,VGA,10HD	610.000,-	61,00
Flight of Amazon Queen	PC	Renegade	4MB	512.400,-	51,24
Grand Prix Unlimited	PC	Hit Squad	AT VGA	366.000,-	36,60
Harpoon II	PC	Electronic Atrs	386SX, 4 MB RAM, VGA	793.000,-	79,30
Hell	PC CD	Gametek	486 ,4MB RAM	1.037.000,-	103,70
IndyCar Racing	PC	Virgin	386DX25, 4MB, VGA, 15MB HDD	561.000,-	56,10
Klick & Play	PC CD	EuroPress	386, 4MB RAM	1.098.000,-	109,80
Litil Divil	PC CD	Gremlin	386, 4MB RAM	695.400,-	69,54
Little Big Adventure	PC CD	Electronic Arts	486-25, 4MB, VGA	1.037.000,-	103,70
Magic Carpet	PC	Electronic Arts	486DX50, 8MB	854.000,-	85,40
Magic Carpet	PC CD	Bullfrog	386-25, 4MB, VGA	1.098.000,-	109,80
Mortal Kombat II	PC	Acclaim	4MB	1.403.000,-	140,30
Mortal Kombat II	PC CD	Acclaim	4MB	1.586.000,-	158,60
Nascar Racing	PC	Virgin	386, 4MB RAM	732.000,-	73,20
NBA LIVE '95	PC CD	Electronic Arts	486DX40, 8MB	854.000,-	85,40
Scottish Open	PC	Core Design	4MB	585.600.-	58,56
Subwar 2050/wersja polska	PC	MicroProse	386, 1 MB RAM, VGA	793.000,-	79,30
Syndicate/wersja polska	PC	Bullfrog	386, 4MB, VGA, 12 HD	695.400,-	69,54
System Shock/wersja polska	PC	Origin	486, 4MB, 30HD	1.037.000,-	103,70
Teenagent	PC	Metropolis	AT VGA	494.100,-	49,41
Theme Park	PC	Bullfrog	386,4MB,VGAVESA,18HD	793.000,-	79,30
Transport Tycoon	PC	MicroProse	386, 4MB, VGA/MCGA	854.000,-	85,40

Oferujemy również pełną gamę tytułów Kolekcji Klasyki Komputerowej, po bardzo atrakcyjnych cenach!
W naszej ofercie znajdują się również konsole i gry Pegasus
Proponujemy:

– konsola Pegasus IQ-502 (zasilacz, 2 joysticki) + cartridge „Złota Piątka”	1.790.000,-	179,00
– konsola Pegasus IQ-502 (zasilacz, 2 joysticki)	1.130.000,-	113,00
– cartridge „Złota Piątka” (5 gier na kasecie)	690.000,-	69,00
– cartridge z grami ze „Złotej Piątki”:		
- Big Nose Freaks Out	350.000,-	35,00
- Big Nose the Caveman	350.000,-	35,00
- Micro Machines	350.000,-	35,00
- The Ultimate Stuntman	350.000,-	35,00
- Dizzy	350.000,-	35,00
– cartridge Dancing Blocks	350.000,-	35,00
– cartridge Little Red Hood	350.000,-	35,00
– cartridge Side Winder	350.000,-	35,00

Chętnym przesyłamy również ofertę na produkty firmy Sega

Nazwa Pegasus jest nazwą zastrzeżoną. Wszystkie prawa należą do firmy Bobmark Int.

ZAMÓWIENIE

8/9

Imię

Nazwisko:

Adres:

prosimy wypełniać drukowanymi literami

Informujemy, że kupon jest ważny do ukazania się następnego numeru. Zamówienia nieczytelne lub niekompletne nie będą realizowane.

☐ **Proszę o przysłanie katalogu na komputer** ______

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.

NAZWA	KOMPUTER	ILOŚĆ SZTUK	CENA

Łączna kwota

Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.



podpis zamawiającego ....

podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat) ....

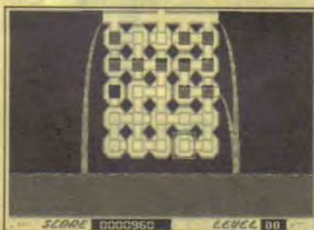
Top Secret Shareware

Który to już raz?

Sam nie wiem, przy każdym następnym podejściu zaczynam od nerwowego szukania w przedostatnim numerze Top Secretu. Wychodzi na to, że właśnie przygotowany zestaw (jest 17 lipca, 1.45, Słońce jeszcze nie wzeszło, co piszę na podstawie obserwacji przez okno) ma numer 6. W odróżnieniu od poprzedniej dyskietki, na której umieściłem kilka narzędzi do grzebania w różnych rzeczach, tym razem same gry. Przynajmniej dwie z nich wciągnęły mnie na kilka(naście) godzin, dwóm pozostałym nie dałem szansy i uciekłem. Ponieważ miejsca mam coraz mniej (wypierają mnie informacje o starych zestawach), szybko o dwóch sprawach. Po pierwsze – od tego numeru nagrodą za opublikowanie czyjegoś listu w sprawie savegame'a jest dyskietka shareware, domyślnie ta z najnowszą wersją naszego edytora savegame'ów (obecnie jest to zestaw nr 5). W związku z tym, jeżeli nadsyłacie coś i już edytor macie – piszcie, którym zestawem jesteście zainteresowani, żebym Wam nie wysyłał tego samego po kilka razy. Po drugie – piszcie, co chcielibyście na naszych dyskietkach znaleźć (odpowiedź „dużo wszystkiego" została już wykorzystana w jednej kampanii reklamowej i nie będzie uznawana za prawidłową). To tyle uwag natury ogólnowojskowej, teraz przechodzę do samego mięsa.

Waterputer

Import ze wschodu (dość bliskiego). Prosta gra, logiczna, ale na czas, więc i element zręcznościowy zaczyna mieć znaczenie. Z góry leje się woda, w środku znajdują się kwadratowe elementy mające z każdej strony albo otwór albo ściankę – a całe zadanie sprowadza się do takiego ich ustawienia (obracając je pojedynczo lub po cztery), by woda wypełniła wszystkie elementy w jak największej liczbie kolejnych warstw. Cieknąca woda zbiera się na dole zatapiając niektóre elementy, które w tym momencie wypadają z gry. Całość jest dosyć prosta koncepcyjnie, ale fajna w grze.



SinkSub

Oj nie ma ta gra szczęścia, czeka na swoją kolejkę już od kilku miesięcy (głównie dlatego, że staramy się zapchać dyskietki jak najdokładniej, nie zostawiając na nich dziur – wymaga to dobierania plików według ich rozmiarów tak, żeby w sumie zajmowały dyskietkę jak najprecyzyjniej; to samo zadanie w matematyce nazywa się problemem jednowymiarowego plecaka...) Coś podobnego kiedyś było na automatach. Pływa się niszczycielem po powierzchni, rzucając bomby głębinowe. Pod wodą na różnych głębokościach i z różnymi prędkościami pływają okręty podwodne i stawiają miny. Albo oni nas, albo my ich – i to w dodatku pod Windows. Mimo swojej prostoty gra wciąga do tego stopnia, że w zeszłym roku (jeszcze na Wspólnej) charakterystyczne dla niej odgłosy dobiegały ze WSZYSTKICH pomieszczeń redakcyjnych (Bajtkowych też).



Isle Wars 3.0

Wersja „Riska". Na mapie znajduje się kilkadziesiąt regionów porozrzucanych po wyspach, każdy region (a może są to państwa?) produkuje armie. Armii używa się do zdobywania państw (czy też regionów) znajdujących się pod kontrolą przeciwnika. Kto zbierze całą pulę – wygrywa. To chyba jedna z najstarszych i najklasyczniejszych gier strategicznych – w różnych modyfikacjach pojawiająca się tu i ówdzie co jakiś czas. Akurat „Isle Wars" nie należy do najnowszych implementacji pomysłu, ale na pewno mieści się w czołówce jak chodzi o grywalność.



BreakFree 1.0

To ci dopiero eksperyment! Skrzyżowanie grafiki z „Wolfensteina" (choć patrzeć można tylko w jednym kierunku) z... arkanoidem. Jesteś ni mniej ni więcej tylko paletką, możesz się poruszać nie tylko na boki, ale i do przodu – całość okazuje się być bardzo interesującym pomysłem, może nie rewolucyjnym, ale całkiem sensownym (a na samym początku uznałem, że jest to debilne połączenie, dopiero jak chwilę pograłem znalazłem w tym smaczek). Odbijanie piłki pozwala na uwolnienie się z kolejnych poziomów, mających nazwy pierwiastków (po łacinie, żeby było trudniej – jak komu, he he).

Borek

Kupon zamówienia na dyskietki TS Shareware znajduje się na stronie 19.



Zestaw 5	1.2 MB

CHEAT 2.07 – Krajowy zbiór cheatów na PC.
JILL OF THE JUNGLE – gierka zręcznościowa produkcji Eipca.
GAME WIZARD 2.60 – Najnowsza wersja najlepszego narzędzia do ułatwiania sobie życia w grach.
MK2 TRAINER – świetny trainer do Mortal Kombat 2, pozwala wygrywać nawet jak się ma drewniane ręce, można też go użyć do trenowania różnych rozwiązań taktycznych.
Solutiony: TEENAGENT I SOŁTYS – no zgadnijcie sami, co to może być. Oba pełne i po polsku.
TSED – najnowsza i najpełniejsza (jak na razie) wersja naszego edytora savegamów.
HACKERS VIEWER 5.28 – edytor do plików, z wbudowanym disasemblerem.
UNP 4.10 – Narzędzie do rozpakowywania exeków potraktowanych archiwizerami.
XOE 3.20 – Podobne do poprzedniego, razem stanowią tandem naprawdę trudny do pokonania.

Aby zamówić dyskietki, należy:
- wypełnić kupon znajdujący się na stronie 19
- cena jednej dyskietki wynosi 5,49 zł (54.900 starych zł). Do tego dodać koszt wysyłki, wynoszący 3,50 zł (35.000 starych zł) niezależnie od ich ilości,
- obliczoną sumę wpłacić przekazem na nasze konto,
- kupon i kopię odcinka przekazu wysłać na adres:

Wydawnictwo „Bajtek"
TS SHAREWARE
ul. Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa
Nasze konto:
Wydawnictwo „Bajtek"
PBK S.A. IX Oddział w W-wie
370031-534488-139-11

Zestaw 1	1.2 MB

DEU 5.21 – Chyba najlepszy z edytorów do Dooma
GAME WIZARD 2.4 – „Action Replay" dla PC-tów, samemu łatwo zrobisz nieśmiertelność!
GAME TOOLS 3.21 – „Game Wizard", lepszy ale trudny.
TABLICE DO „GAME WIZARDA" – 4 gotowe tablice do „GW".
EDYTORY SAVEGAME'ÓW – „Doom", „Privateer", „Raptor", „Reunion", „Tie Fighter", „UFO", „Mystic Towers", „Ramzes".
SMALL TOOLS – 2 małe narzędzia: „Amidecod" (podaje hasło do komputera) i „Break ARJ" (zgaduje hasło w *.ARJ).
SECRET CODES itd. – TnT do 233 PC-towych gier.
TRAINERS – trainery do do 56 gier (np. „Quarantine", „Cannon Fodder", „TIE Fighter", czy „Heimdall 2").
TRAINERS MASTER v1.0 – Trainery, ale zebrane razem (75 gier „Dune II", „Alone in the Dark II", „Flashback", „Prince od Persia" czy „Rebel Assault").
TS DEMOS – demka Top Secret.
TSTEXTS – teksty PC-towych tipsów, kodów (razem 130) i savegame'ów (36) na PC-ty publikowanych w TS.
UNP v3.10 – Odpakowywacz skompresowanych plików EXE.

Zestaw 2	1.2 MB

BANANOID v1.00 – Ładna odmiana „Arkanoida" (VGA, powiększone pole gry – 2 ekrany).
BASSTOUR v3.00 – Bardzo realistyczny symulator łowienia ryb.
BIPBOP II – Gra arkanoidopodobna, ale nowatorska.
CHEAT v1.10 – 271 tipsów i trainerów do znanych gier.
JOUST VGA – Znana z automatów zręcznościówka: pojedynek jeźdźców na ogromnych ptakach.
KRET – Gra logiczno – zręcznościowa, z wyglądu podobna do Tetrisa, zasady są zupełnie inne, a gra się chyba lepiej.
MAGUS, 2ND EDITION – Perełka! RPG. Mała gra, ale niezwykle dobrze zrobiona. Postaci mogą należeć do kilkunastu różnych klas, używać wielu przedmiotów, dobra grafika.
TEROLIS v1.0 – klasyczny tetris, rozbudowany, dobra grafika, muzyka na SB i Gravisa.
TOP SECRET SAVEGAMES EDITOR v1.00 – redakcyjny edytor savegame'ów. Przydatny, sporo umie, w oparciu o niego robimy rubrykę savegame'y.
TUROID v1.20 – Klasyczny arkanoid + edytor poziomów.

Zestaw 3	1.2 MB

LINE WARS II – Strzelanka kosmiczna z zacięciem symulatorowym, podobna do „TIE FIGHTERA" „X-WINGA" czy „DARK CRUSADERA"

Zestaw 4	1.2 MB

SLOW – Program zwalniający zegar czasu rzeczywistego.
HEXXAGON – Planszowa gra logiczna.
RIPTIDE – Zręcznościówka podwodna.

KĄCIK MAŁEGO I DUŻEGO ATAROWCA IM. KRZYSIA KUBECZKI

A kopnijcie w d... ode mnie Krzysia Kubeczko. Niech się udławi tym kubeczkiem Krzyś i będzie z niego Czkaweczko.

Rumun Nawigator

Ja, imć Serek Nietoperek, przyznaję się bez patrzeniana Atari, iż podszywałem się pod Krzysia Qbeczkę (chodzi o list, w którym pisałem, że K.K. kupuje Commodore).

Nietoperek

Protagoniści K.K. wyjechali chyba na wakacje, bo nikt go już nie broni, natomiast wszyscy nadsyłają wulgarno-skandalizujące opisy co zrobiliby, gdyby spotkali Krzysia. Przy okazji potwierdziły się nasze przypuszczenia co do podszycia się pod Krzysia człowieka chcącego zbrukać jego dobre imię atarowca.

AGENTEM BYĆ

Czy można od Was dostać kartę „SPECJAL TOP SECRET AGENT", bo mi się strasznie podoba.

Skodman r+

Nam też się strasznie podoba, ale jeszcze nie ustaliliśmy za co będziemy ją dawać. Na pewno nie będzie to kryterium podobalności, w szczególności strasznej.

AMIGA RULEZ

Dlaczego tak mało opisów na Amigę? Większość to opisy na peceta. W numerze 6/95 nie było żadnej nowości na Amigę, a opisów było tylko kilka! Tylko się nie wymigujcie, że na Amigę nic nie wychodzi nowego (...).

Tomasz Cechowski

Staramy się opisywać wszystko to, co mają nasi dystrybutorzy i producenci. Nie jest tego wiele, ale np. właśnie doszła mnie wiadomość, że zasłużony na tym polu Tim Soft wysłał do nas paczkę z softem, która zaginęła w drodze. I jak tu opisywać gry na Amigę?

GARDŁOWA SPRAWA

(...) Na zakończenie jeszcze tylko jedna malutka prośba. Chodzi o zakład z dziewczyną (na razie jeszcze nie moją). Jeżeli możecie to w rubryce „Listy" w numerze wakacyjnym, wrześniowym lub ew. październikowym wydrukujcie jedno zdanie ode mnie: „MAW pozdrawia Anitę".

MAW

W zasadzie nie spełniamy takich próśb, ale biorąc pod uwagę alarmujące statystyki o spadku przyrostu naturalnego uznaliśmy, że musimy Ci przyjść z pomocą, byś mógł zbudować stabilny związek funkcjonujący na zdrowych zasadach. Nie oznacza to jednak, że otwieramy biuro matrymonialne. Nasze działanie wynikło z potrzeby chwili. My też pozdrawiamy jeszcze nie Twoją (a może już Twoją) Anitę.

„KLIK & PLAY" W PYTANIACH I ODPOWIEDZIACH

1. Czy możecie podać adresy miejsc, gdzie można kupić wysyłkowo programy „Golden Axe II" i „Klik & Play"?

2. Jakim sposobem robi się gry w „Klik & Play"?

3. Jakim procesor potrzebny jest do uruchomienia „Klik & Play"?

TeenAgent

1. O „Golden Axe II" nic nie wiemy. A o „Klik & Play" można się zwrócić na ul. Okrężną 3 w Warszawie, czyli do IPS-u.

2. Sposoby są trzy: pierwszy opisany w TS 7/95, drugi podany w wersji CD w Samouczku i trzeci, najbardziej wyczerpująco opisany w samym podręczniku edytora. Każdy z nich jest taki sam.

3. Wystarczy 386 DX (choć sensowna praca zaczyna się od 486).

EKOLOGICZNE POŚWIĘCENIE

Moja znajoma zgodziła się zapłacić za długi Kopalnego! W naturze! (Kopalny nie dziękuj, odrobisz w polu)

Tażan

Zaraz, zaraz czy „w naturze" to znaczy, że będzie zbierać kwiatki i przynosić wierzycielom?

KRYTYKA

Po raz 3 (słownie: trzeci) komantarz do „Listy" jest taki, że bełkot kretyna jest przy nim obroną pracy doktorskiej. Nie wiem kto tam pisze, ale przed takimi kretynami to nawet światło zawraca. (...)

W „Jest TAKTYCZNIE!" królują jakieś głupoty o pizzach i statkach z towarami. (...) A gdzie czysta taktyka, walki, godziny myślenia nad następnym manewrem, okrążanie przeciwnika, konruderzenia, ucieczki, o przepraszam, gdzie wycofywanie się na z góry upatrzone pozycje?

Feud

Bądź wyrozumiały dla naszego listokomentatora, bo miał on trudne dzieciństwo: do szkoły pod górkę, bili go krzywym drewienkiem po głowie, a w okresie młodzieńczym, kiedy taksówką wracał mocno zawiany z impez, taksówkarze wozili go na masce twierdząc, że nie mogą wpuścić nietrzeźwego za kierownicę.

To że w „Jest TAKTYCZNIE!" pojawiają się ostatnio same handlówki zawdzięczamy producentom i dystrybutorom. Na pocieszenie mogę dodać, że już jest parę pełnokrwistych strategii wojennych, których opisy ukażą się w najbliższych numerach.

KWESTIA PROPORCJI

Obiecaliście, że będzie więcej opisów na konsole (3/95) i dotrzymaliście słowa. Ale rozrasta się PEGASUS, a SEGA się kurczy.

Kurek

Opisując gry na konsole bazujemy tylko na tym, co dostajemy od legalnych dystrybutorów danej konsoli, a od legalnych dystrybutorów SEGI ostatnio dostajemy niewiele.

MATRYMONIALNE

Naczelny!!! Pewna Ewelina C. chce z Tobą chodzić!

Tołdi

Z przykrością muszę w imieniu Naczelnego odmówić, bowiem on najczęściej jeździ (jeśli ma sprawny samochód, co się czasem zdarza) i biedna Ewelina bardzo by się zmachała próbując go dogonić.

MIEĆ TO BRZMI DUMNIE

Co muszę zrobić, aby mieć koszulkę z napisem TOP SECRET? Mieliście takiew swoich stoiskach w na PLAYBOX-ie '95. Mam już 12 numerów waszego magazynu, więc może mi przyślecie gratis?

Najder

Z koszulkami jest tak, że ich nie ma. Owszem, były na PLAY BOX-ie, ale bardzo szybko zniknęły w niewyjaśnionych okolicznościach. Tylko Zepsół zdążył się zaopatrzyć. Chodzą słuchy, że może jeszcze będą, ale nieprędko.

NIEBEZPIECZNE PYTANIE

Chciałbym się dowiedzieć, gdzie jest siedziba firmy MarkSoft.

Kaczor Donald

Pytanie jest z gatunku podchwytliwych, więc podamy Ci tylko telefon, bo w ten sposób trudniej Ci będzie przesłać bombę: (2) 663-93-90.

Listy

OŚWIADCZENIE

Ja piszę w sprawie Krzysia Kupeczki, (...) [który] napisał, że jest dumny ze swojej maszyny Atari! Ja, Tom the Maniac mam IBM-a. I ja jestem dumny ze swojej maszyny. Mój sprzęt ma 8 MB RAM, CD-ROM i inne szmery-bajery. Mój procesor 486 DX2/66 MHz jest naprawdę 67 MHz. Poza tym moja maszyna mnie nigdy nie zawiodła! Ja kocham mój sprzęt!

Tom the Maniac

Jesteśmy dumni, że jesteś dumny. My mamy po domach podobny sprzęt i jeszcze 2 lata temu też bylibyśmy dumni. A teraz tylko żal, smutek, zgrzytanie zębów i pytanie, cisnące się na usta: kiedyż to Pentium dodawać będą do każdego sprzedanego hamburgera?. Bo to co opisujesz, to konfiguracja MINIMUM. I z czego tu być dumnym, ach z czego?

PECHOWY PROGRAMISTA

„To pytanie kieruję do człowieka znającego Assembler, a mianowicie. Pisałem sobie taki program:

```
MOV DX,03
MOV CX,20
MOV AL,1
INT 26h
INT 20h
```

i po tym programie popsuła mi się stacja dużych dysków, a właśnie niedawno dostałem od was dyskietkę „SHAREWARE" i nie mogę z niej korzystać. Czy jest jakaś odtrutka na ten program? Jeśli tak to jaki program trzeba napisać żeby się stacja naprawiła?"

WIKUNIA

Przede wszystkim wyjaśnijmy sobie jedną sprawę: stacji dysków nie można zepsuć drogą programową, a już na pewno nie tym sposobem, który nam zaprezentowałeś. Niestety zamazanie danych znajdujących się na nie zabezpieczonej dyskietce nie stanowi większego problemu i to jest właśnie to, co ten program robi. Efekt działania tego programu może być taki, że wszystkie zapisane na dyskietce pliki „znikną", ale wolnego miejsca nie przybędzie. Jeżeli podczas uruchamiania tego programu miałeś w stacji naszą dyskietkę SHAREWARE, to jedynym sposobem na jej odzyskanie (niestety tylko dysku) jest proces formatowania. Co prawda istnieje sposób na odzyskanie wszystkich danych znajdujących się na dyskietce, ale jest to proces bardzo żmudny. Najlepiej prześlij dyskietkę na adres NASZEJ redakcji, a nagramy Ci ją gratis. Dobrze, że nie zastosowałeś tego programu w stosunku do twardego dysku, bo też byś musiał się z nim pożegnać.

PO(D)STĘP TECHNICZNY

Amiga będzie istnieć wiecznie i żaden PC-et nie będzie od niej lepszy. Dla przykładu: ile to lat było trzeba, by powstał PC 586? A Amiga 500 istniała praktycznie od wieków! Ciekawe kiedy pojawi się PC 1286, by wreszcie wyprzedzić technicznie A1200?

von Moltke

Masz rację co do odwieczności Amigi. Słyszeliśmy, że Mieszko I wygrał bitwę pod Cedynią przeprowadziwszy uprzednio symulację komputerową na Amidze, na której zapuścił „Defender of the Crown". A co do PC 1286 to nie pojawi się już nigdy, bo firmy pecetowe najwyraźniej doszły do tych samych wniosków co Ty i chytrze zmieniły nazwy procerorów na Pentium czy K-5.

PUNKT ODNIESIENIA

Otwieram ja sobie ostatnio pisemko zwane „PC Games" (...). Nagle mój wzrok zatrzymuje się na rubryce Shareware, a szczegółowo na Shareware miesiąca. Zgadnijcie jaka gierka została wyróżniona? Oczywiście super, duper, kupergierka polskiej produkcji – „TeenAgent". Uradowałem się wielce, więc czytam dalej, a tutaj pochwały za wspaniałą animację (pewne pismo polskie potępiło tę animację), muzykę, fabułę. Czyż to nie cieszy? Polacy zdobywają rynki Zachodnie!

Johny Zbok

Wszystko w porządku, tylko że oni chwalą naszą grę jako SHAREWARE, podczas, gdy w Polsce była to gra pełnowartościowa tzn. full price, czyli „Kings Quest VII", „Hell" czy „Wing Commander III". Oczywiście miło nam, że gra firmy Micropolis jest bardzo dobrze przyjmowana na Zachodzie, lecz trzeba jeszcze dostrzec skalę sukcesu. O podboju Zachodu nie będzie wtedy mowy.

SYN MARNOTRAWNY

„Hand of Fate" nie mam oryginalnego i bardzo mi wstyd, bo IPS się bardzo napracował dla nas, graczy, a ja to chamsko skopiowałem (mówię to bardzo poważnie).

MJB

Nam też bardzo wstyd z Twego powodu, choć wykazałeś obywatelską odwagę przyznając się do popełnionego czynu, przez co choć częściowo zmazałeś swą winę względem IPS-u i innych polskich dystrybutorów, w pocie czoła sprowadzających kolejne zachodnie hity, piszących do nich polskie instrukcje, a nawet polonizujących je w całości. Bo w końcu ktoś gry wydaje, żeby grać mógł ktoś.

ŚWIATOPOGLĄD

Nie jestem komunistą, ale co mi tam, muszę to napisać: Kopalny najwybitniejszym umysłem Top Secretu.

Bruno R.

My też nie jesteśmy komunistami (a przynajmniej tak nam się wydaje), więc musimy napisać, że Ty, Bruno R., po tym wszystkim, co czytamy w korespondencji nie jesteś w stanie już nas obrazić. Nawet w ten sposób!

WIATR W OCZY

Dziwi mnie bardzo wasze spóźnialstwo. Otóż mamy sobie 21 czerwca, a w kioskach wciąż numer majowy (5). Spóźnienie przekracza więc prawie miesiąc. Naprawić mi to natychmiast.

Maestro

Zdziwiło nas wielce takie spóźnienie (my mieliśmy ten numer 23 maja). Ale z drugiej strony rozpatrzmy to racjonalnie na modelu poglądowym. Ruchowi (ostatnio S.A.) nie opłaca się sprzedawać prasy (poważnie! bardziej opłaca się sprzedawać dezodoranty). Mieszkasz w Jeleniej Górze, czyli na zachodzie kraju. W Polsce przeważają wiatry zachodnie, niestety. Jeśli więc Ruch wyśle na zachód samochód z TS, to przepał paliwa jest tak duży przy wietrze przeciwnym, że opłaca się nie wysyłać samochodu. Ten i tak nic nie zarobi, a przyniesie mniejsze straty stojąc w Warszawie. Stąd należy poczekać aż zacznie wiać wschodni wiatr, bo wtedy straty będą mniejsze. I tyle właśnie, moim zdaniem, trzeba będzie czekać w Jeleniej Górze i pozostałych miastach przy zachodniej granicy na TS 6 i wszystkie natępne numery naszego pisma.

WOLNOŚĆ EKSPRESJI

Xian Hearpenus kaar ceita jayapura norlisk. Hajdarabab wulumugi larzhou wuhan comagliey maypreus plaisance tucasas.

Pan Kramu

Ne rozumimm hnj w ząb.

WSPÓLNOTA INTERESÓW

Dlaczego dopuszczacie do wydawania pism konkurencyjnych?

Nietoperek

A dlaczego pisma konkurencyjne dopuszczają do wydawania nas? Bo od kogoś trzeba spisywać te artykuły, a tłumaczyć z angielskiego się nie chce!

ZAPAŁ TWORZENIA

Czy istnieją programy na Amigę 1200, na których można by robić gry? Jeżeli są, to czy moglibyście podać ich tytuły i ewenualnie miejsca, gdzie je można kupić?

Mały

ZASKAKUJĄCA RZECZYWISTOŚĆ

Jak ten czas szybko leci. Nigdy nie przypuszczałem, że będę co miesiąc pisał listy.

Sputor

A ja nigdy nie przypuszczałem, że będę co miesiąc na listy odpowiadał.

Niespodziewanie po raz kolejny na listy odpowiadał Sir Haszak, tym razem wsparty technicznie przez Deana, bowiem jako nieuczony w piśmie nie rozróżnia on kodu maszynowego od maszynisty.

CZYTELNICY NADESŁALI

Szef kuchni poleca

Drukujemy dziś opis dosyć starej gierki, jaką jest „Great Escape", ale mimo to nadal bardzo jarej. Rzecz nie była wydana tylko na Amstrada, pokazała się również na ZX Spectrum, a co za tym idzie jest również dostępna na PC z odpowiednim emulatorem. Sam niedawno widziałem ją (jako plik do emulatora) w jednym z warszawskich BBS-ów.

Kilka dni temu odkryłem straszną rzecz. Jeszcze nie wiadomo dokładnie jak do tego doszło, ale obiecywana roczna prenumerata nie została wysłana w numerach 5 i 6. Postanowiliśmy dla autorów artykułów z maja opóźnić ją o dwa miesiące, będą więc ją otrzymywać przez rok począwszy od 7 numeru. W wypadku „szóstki" wysyłamy normalnie. Szalenie nam przykro i w ogóle, posypujemy głowy popiołem i obiecujemy nie pić piwa aż do środy.

Jeszcze jedna sprawa: proszę o kontakt z redakcją Ramola, autora opisu „SPITFIRE 40" z numeru lipcowego. Nie jesteśmy pewni Twojego adresu. Najlepiej przyślij nam zwykłą kartkę pocztową z pełnym (!) adresem.

Dean

LIGA POLSKA

Jeśli masz już dość meczy piłkarskich, zasługujących na miano krwawego sportu, a posiadasz „małe" Atari, uruchom sobie Ligę Polską.

Jest to menedżer, który jako jeden z niewielu porusza tematykę polskiej ligi. Przed samą grą wybieramy, czy będziemy sterować myszą od Atari ST, Amigi, czy też joystickiem. Następnie mamy dwie opcje. Wybieramy nimi trenera i drużynę, którą chcemy prowadzić do zwycięstwa.

Dalej mamy do czynienia z opcjami:

KARTOTEKA - podaje nam wiek zawodnika, nazwisko, status, jego formę i kondycję.

SPONSORZY – wybór firmy, której reklama będzie na naszym stadionie (oczywiście za odpowiednią sumę).

TRANSFERY – opcja ta pozwala nam kupić lub sprzedać zawodnika.

TRENING – wybór zawodnika, którego chcemy trenować. Ustawiamy tutaj także intensywność ćwiczeń.

TABELA – tego chyba nie trzeba tłumaczyć.

BILANS – informuje nas o liczbie rozegranych przez naszą druży-

GREAT ESCAPE

„Great Escape" znaczy wielka ucieczka. Gra ta przenosi nas w czasy II Wojny Światowej, walki o życie. Nazywasz się John Smith, pseudonim „Ranger". Zostałeś zestrzelony nad Holandią przez niemieckiego Messerschmita. Życie uratował Ci spadochron, niestety otworzył on również zupełnie nowy rozdział Twojego życia, jakim jest obóz jeniecki. Cel gry zawarty jest już w tytule: uciec z obozu.

Więźniowie mieszkają w barakach. Również i Ty przez dwa lata ciężkiej pracy dorobiłeś się własnej celi. W niej właśnie rozpoczynasz zabawę. Jednak Twoja cela różni się czymś od pozostałych. Czym? Otóż pod odsuwanym piecem znajduje się własnoręcznie przez Ciebie wykopane, podziemne przejście. Chyba każdy się już domyślił, że prowadzi ono na zewnątrz obozu. Oczywiście nie możesz tak po prostu sobie przejść. Ucieczka będzie możliwa jedynie po zgromadzeniu i właściwym użyciu kilku przedmiotów. Część z nich znajdziesz zawzięcie przeszukując wszelkie pomieszczenia, niektóre rekwizyty będziesz otrzymywał w paczkach od Czerwonego Krzyża. Jako wskazówkę podam, że warunkiem pomyślnej ucieczki jest posiadanie mapy i kompasu. Bez nich zgubisz się i nie przeżyjesz powtórnego złapania. Oprócz powyższych przedmiotów w tunelu należy zgromadzić: obcęgi, latarkę, mundur niemiecki i łopatę. Uciekaj w nocy. Po przecięciu drutów kolczastych przenieś mapę i wróć po kompas. Dla zmylenia strażników możesz spróbować chodzić w mundurze niemieckim, tylko nie próbuj w nim uciekać, bo zostaniesz rozstrzelany za szpiegostwo. Gdy będziesz już za siatką idź prosto przed siebie – przy odpowiednim wyposażeniu bezpiecznie przekroczysz granicę i będziesz wolny.

Tradycyjnie już dobre rady wujka Marka:

– O ryzykownym postępowaniu ostrzeże Cię czerwony kolor flagi na maszcie.

– Zamknięte drzwi otwieraj kluczami, a oporne zamki forsuj wytrychem (wytrych leży w pokojach oficerskich).

– Jeśli goni Cię strażnik, uciekaj przez baraki. Powinieneś go zgubić.

– Aby zwiększyć morale podnieś mundur, użyj go i wyrzuć.

– Uwaga: w momencie wsadzenia Cię do paki wszystkie otwarte drzwi zostają zamknięte, a znalezione przy Tobie przedmioty są konfiskowane.

Wskazówek chyba wystarczy, a więc przyszedł czas na ocenę. Otóż uważam, że „Great Escape" to bardzo fajna przygodówka na Amstrada. Spędziłem przy niej dobry kilka, a może kilkanaście (już nie pamiętam) godzin, dobrze się bawiąc. Grafika jest na przyzwoitym poziomie, ale nie spodziewajcie się niewiadomo czego. Muzyki niestety nie ma, zaś efektów dźwiękowych jest mało i w dodatku są marnie zrobione. Według mnie najmocniejszą stroną gry jest fabuła i grywalność i za to właśnie „Great Escape" mi się podoba. Myślę, że śmiało mogę ją polecić miłośnikom przygodówek, jednocześnie życząc im pomyślnej ucieczki.

Marek Lis

Komputer: Amstrad
(i nie tylko – red.).
Producent: Denton Design '87

PRZEDMIOT	DO CZEGO SŁUŻY
CZEKOLADA	może posłużyć jako łapówka dla współwięźnia, który zacznie robić raban i odwróci od Ciebie uwagę.
KLUCZE	otwierają niektóre zamknięte drzwi.
KOMPAS	niezbędny w ucieczce, dostaniesz go w paczce piątego dnia.
LATARKA	niezbędna w tunelach.
ŁOPATA	potrzebna do usunięcia zatoru w tunelach.
MAPA	niezbędna w dalszej ucieczce.
MUNDUR NIEMIECKI	potrzebny w nocy, by bezpiecznie mijać strażników. Rozpozna Cię w nim tylko komendant obozu.
NOŻYCE DO CIĘCIA DRUTU	dostajesz je w paczce na drugi lub trzeci dzień.
PROWIANT	niestety tylko mleko i wędzone śledzie.
RADIO	do niczego.
TRUCIZNA	zatruty prowiant pozwoli zlikwidować psa.
WORECZEK	nie przyda się.
WYTRYCH	otwiera wszystkie zamki.

nę meczy. Dostajemy także statystyki na temat wygranych, przegranych, remisów, a także o liczbie bramek zdobytych i bramek straconych.

DANE – donosi nam o liczbie posiadanych przez nas piłkarzy, podaje nam numer ligi, pozycję w lidze, a także nazwę naszego zespołu.

DALEJ – tu możemy ustalić, który zawodnik ma być rezerwowy, a który ma grać. Z tej opcji przechodzimy do meczu.

Mecz przedstawiony jest jako tabelka, informująca o wyniku w danym momencie.

Po meczu pokazana jest tabelka z wynikami innych rozegranych meczy. Dostajemy także wykaz liczby przybyłych kibiców, dochodach z reklam, biletów itp. oraz komunikat o formie trenowanego zawodnika – wzrosła czy nie.

Grafika niestety nie jest na wysokim poziomie. Muzyka występuje tylko przed grą. Dla ambitniejszych graczy polecam jako drużynę Arkę.

„Liga Polska" reklamowana jest jako nowość '95 roku.

STAR FIGHTER

Komputer: Atari XL/XE.

Legenda:

 - obszary i ich granice

 - droga

 - tu siedzi Tharen

 - miasto

 - miejsce startu



INNY ŚWIAT

W roku bieżącym polska firma MIRAGE wylansowała nowy hit na rynku polskich gier – INNY ŚWIAT – pierwszą krajowej produkcji grę role-playing. Pozwala ona wcielić się w wojowniczego kupca wędrującego po nękanej przez potwory krainie Core-na-Dome. Twoim zadaniem jest zaprowadzenie spokoju poprzez pokonanie przywódcy potworów – Tharena.

Grę rozpoczynamy z kilkoma sztukami towarów, słabym uzbrojeniem, 200 szt. złota i 100% siły. Zapasy gotówki możemy znacznie zwiększyć znalazłszy smoka (pilnuje 1000 szt. złota, znajduje się w górach) lub ożywiony posąg minotaura (strzeże 400 szt. złota, siedzi na końcu lochów), jednak zabicie obydwu nie należy do rzeczy prostych. Oprócz tego możesz w górach poszukać diamentów, na moczarach znajdziesz sakiewkę, a w lochach małe, niestrzeżone zasoby gotówki. W miastach można zaopatrzyć się w uzbrojenie, pohandlować z kupcem lub wynająć wojsko, tragarzy, czy maga. Wojsko pomaga Ci w walce, tragarze zajmują się transportem towaru, a mag (możesz mieć tylko jednego) będzie wspierał Cię magią w walce i o ile jego morale będzie odpowiednio wysokie, po potyczce będzie Cię uzdrawiał. Morale (dotyczy to również armii) będzie rosnąć po każdym udanym ataku, maleć zaś po każdej ucieczce z pola bitwy.

Przeciwników jest mnóstwo: w górach są oddziały orków i bandy trolli. W lasach znajdują się leśne trolle, wilkołaki i bandy zbójców. Na polach możemy powybijać południce. Na żałobnej równinie wałęsają się szkielety i upiory. Po moczarach grasują strzygonie, topielce oraz jaszczury. Handel również będzie sprawiał kłopoty, ze względu na zmiany cen towarów, jednak pewne reguły można ustalić dość łatwo. W głębi lasów najtańsze są skóry, na polach zaś kawa, przyprawy i tytoń. Przy odrobinie logicznego myślenia można nieźle zarobić.

Kupimy teraz za nasze złoto żołnierzy i wyposażymy w całą ofertę płatnerza (na dole widnieją ikony z bronią; gdy są jaśniejsze, znaczy to, że cały Twój oddział je posiada) i możemy ruszyć w góry na poszukiwanie Tharena. Nie warto zaczepiać go z oddziałem mniejszym, niż 35 wojaków z pełnym uzbrojeniem i ogromnym morale (dotyczy też maga). Nasz przeciwnik posiada 100% siły, 100 obrony i 40 ataku. Gdy Tharen bezwładnie padnie na grunt idziemy na wschód i... Sprawdźcie sami!

Uważam, że gra jest warta swojej ceny. Fabuła jakby z powieści fantasy, niezła grafika i dwa motywy muzyczne (przełącza się je OPTIONem) wprawdzie nie najciekawsze, ale doskonale pasujące do klimatów gry. Wprawdzie jak na grę RPG INNY ŚWIAT jest trochę za prosty, jednak każdy szanujący się atarowiec powinien mieć ją w swojej biblioteczce z grami.

Bartłomiej & Szymon Ender

Komputer: Atari XL/XE.

LOTERIA KORESPONDENTÓW

Zgodnie z hasłem przewodnim „Nie jestem normalny, czytam Top Secret" nasza redakcja zadecydowała, że od tego numeru będziemy inaczej podawać tytuły rozdawanych książek. Wyobraźcie sobie, że wymienione niżej rarytasy z Iskier dostali czytelnicy z listy numeru poprzedniego. Czyż to nie fantastyczne? Czyli wraz z 7 TS wysłaliśmy takich oto autorów:

Gene Wolfe i jego dwie pozycje: „Miecz Liktora", „Cytadela Autarchy" oraz ogromny siedmiotomowy cykl Rogera Zelaznego: „Książę Chaosu", „Znak Chaosu", „Rycerz Cieni", „Atuty zguby", „Ręka Oberona", „Karabiny Avalonu", „Dziewięciu książąt Amberu".

Nowych czytelników informujemy, a starym przypominamy, że w losowaniu udział bieże każda nadesłana na adres redakcji przesyłka. Niestety zdarza się, że pomimo wylosowania nie znajdujemy na niej adresu lub nie jest on pełny. Redakcja nie wysyła bomb – brak czasu, więc nie macie się czego obawiać.



LISTA OSÓB NAGRODZONYCH:
Piotr Bernatowicz, Knurów; Tomasz Cechowski, Żagań; Grzegorz Demiańczuk, Szczecin; Tomasz Doraz, Łódź; Krzysztof Dusz, Wrocław; Roman Grygier, Pszczyna-Ćwiklice; Wojciech Grzyb, Radom; Marcin Jankowski, Rumia-Janowo; Mariusz Jarczewski, Warszawa; W. Kaper, Sosnowiec; Paweł Kostrzewa, Konin; Krzysztof Kraszewski, Kozińce; Rafał Kurnyta, Szczawnica; Michał Lepczyński, Warszawa; Grzegorz Lewicki, Rzeszów; Jakub Łęcznar, Nowa Sarzyna; Marek Lis, Nowa Sól; Sebastian Michalski, Łódź; Łukasz Mikoda, Bestwinka; Michał Mirosław, Lublin; Arek Mix, Lublin; Krzysztof Pasternak, Warszawa; Marcin Polak, Ostrowiec Św.; Michał Przeździecki, Warszawa; Wiktor Pszeniczko, Katowice; Rafał Różański, Leszno; Bartosz Skwarek, Siedlce; Marcin Stępniewski, Zgierz; Marcin Świdrak, Piława Górna; Michał Wiśniewski, Bytom.

1 Blood Bowl

Proszę państwa szkoda, że państwo tego nie widzicie, jeden z najbardziej pasjonujących meczy w tej rundzie rozgrywek! Spotkanie drużyny orków ze szkieletami. Aktualnie wynik jest 3 do 3 i cały czas widzimy ataki zarówno z jednej jak i z drugiej strony. Do końca spotkania została niecała minuta, nie powinno się już nic zdarzyć, ale co to?! Tak, prawą stroną przebił się przez silną linię obrony szkieletów ork, do niego podanie, złapał, biegnie teraz już do końcowej linii boiska, spoglądam na zegar, tak, jeszcze 10 sekund, z każdą chwilą pokonuje kolejne metry, jest już prawie na miejscu, widzę jak trener i reszta zawodników podrywają się z miejsc coś wykrzykują, szkielety kłapią szczękami i zgrzytają zębami, jednak to wszystko zostaje za jego plecami, on z piłką przy ciele posuwa się do przodu, już tylko metr, jest, przyłożenie!!! Koniec meczu, jakieś zamieszanie wokół napastnika orków, studio poproszę zbliżenie, tak słyszymy co mówi trener do naszego bohatera:

– Coś Ty zrobił, ty durna zielona pało!

– Ale szefu tylko bieguem, no i jak szefa kazała to ja położył tem pilę za linią, no co?

– Ty pało miętowa, nie za tą linią, za tamtą – tu zdenerwowany trener orków wskazał na przeciwny kraniec boiska, gdzie wyraźnie widać było tablicę świetlną z dużym napisem „4:3 dla szkieletów". Cóż, orki zawsze znane były ze swoich roztargnionych, zaślepionych żądzą zwycięstwa umysłów.

Oto końcówka jednego z wielu meczy rozgrywanych w krainie Warhammera, mrocznym świecie wymyślonym przez twórców z firmy GamesWorkshop. W tym świecie spotkamy orki, szkielety, skaveny (szczuroludzi), ludzi, elfy, krasnoludy, niziołki (krewni hobbitów) i wiele innych ras.







Wyobraźcie sobie, że w tym świecie także istnieją rozgrywki w football, a w zasadzie w jego warhammerową odmianę nazwaną Blood Bowl. Jest to gra zbliżona do footballu amerykańskiego, z tą różnicą tylko, że trochę bardziej brutalna. Zasady są proste. Stają przeciwko sobie dwie drużyny, zadaniem każdej z nich jest przeniesienie piłki przez linię obrony przeciwnika i dotarcie z nią za przeciwną linię końcową boiska. Tutaj zawodnik, który z piłką w rękach przekracza linię dokonuje tzw. przyłożenia, które premiowane jest punktem dla jego drużyny. Wygrywa ta drużyna, która po zakończeniu drugiej połowy (koniec meczu) uzyska większą liczbę punktów. Oczywiście w trakcie tych jakże sportowych zmagań, dochodzi do brutalnych starć, wywrotek, kontuzji, a nawet trzeba to przyznać - zgonów. Jak widać jest to sport dla prawdziwych mężczyzn, a w zasadzie lepiej byłoby napisać samców, gdyż będziemy mieli do czynienia z różnymi drużynami, nawet mumii i szkieletów.

Jak to bywa w różnego typu RPGowatych (Role Playing Games, nie mylić z ręcznym granatnikiem przeciwpancernym RGPpanc) wynalazkach, rozgrywka przypomina grę strategiczną – zawodnicy mają określoną liczbę punktów ruchu, które wykorzystują w określony przez nas sposób.

Mamy do dyspozycji dwa rodzaje rozgrywek. Pierwsza dla tych co chcą szybko rozegrać mecz poglądowo-sparingowy, jest to tzw. EXHIBITION, czyli mecz towarzyski (czyt. nietowarzyski). Druga to rozgrywki pełnej ligi (LEAGUE) Blood Bowl. Do rozegrania jest kilkanaście pojedynków pomiędzy rozlosowanymi parami drużyn. Zwycięstwa są punktowane (2 zwycięstwo, 1 remis, 0 porażka). W każdej kolejce odpadają drużyny mające najmniej punktów, aż zostaną tylko dwie. One właśnie rozgrywają pomiędzy sobą pojedynek finałowy o zdobycie pucharu i mistrzostwa ligi. Jednak aby go zdobyć trzeba wiedzieć coś o samej grze. Jak to bywa w naszym zwyczaju postaram się podać

KILKA WSKAZÓWEK.

– opcje w trakcie gry to kolejno od lewej do prawej: bieg, wślizg (dwa dodatkowe kroki), podniesienie wywróconego zawodnika, skok (tylko ci którzy mają tę zdolność), szczęście (większe prawdopodobieństwo sukcesu), włączenie współczynników, przejście do menu głównego, podanie piłki (rzucenie z możliwością nie złapania), podanie piłki (z rąk do rąk, 100% pewności), podniesienie piłki z ziemi, uderzenie bez awansu (pewniejsze i silniejsze), uderzenie z awansem (po odsunięciu zawodnika możemy za nim podążyć), nieczyste zagranie (tym można dobić leżącego przeciwnika – możliwość faulu), zakończenie tury.

– Każda z połów ma 8 tur. Na samym początku gry włącz opcję współczynników, w ten sposób będziesz łatwo orientował się gdzie są dobrzy zawodnicy, a gdzie słabsi. Tura kończy się z chwilą straty piłki, przegrania przez atakującego starcia lub na życzenie grającego.





– MA – punkty ruchu; ST – siła istotna przy uderzeniach, AG – zdolności, umiejętność rzucania i łapania piłek; AV – łapanie zawodników i uciekanie „łapaczom".

– Zanim cokolwiek zrobisz zorientuj się kto ma jakie współczynniki (najeżdżając na poszczególnych zawodników). Atakuj na samym końcu. Uważaj używając wślizgu, masz wtedy duże prawdopodobieństwo wywrotki, równającej się stracie piłki.

– Atakuj pewnie tych co mają niższy ST od Twojego. Atakujących przeciwników otaczaj swoimi zawodnikami, nawet jeżeli mają słabsze ST. W momencie gdy zawodnicy stykają się ze sobą są w swoich strefach wpływów. Ucieczka ze strefy wpływu wiąże się z tym, że któryś z Twoich zawodników może chwycić i obalić na ziemię uciekającego, czym zakończy jego turę. Dodatkowo takie przechwycenie najczęściej kończy się tragicznie dla uciekającego.

Wielu przyłożeń, setki wrażeń i dobrej footballowej zabawy życzy

EMILUS

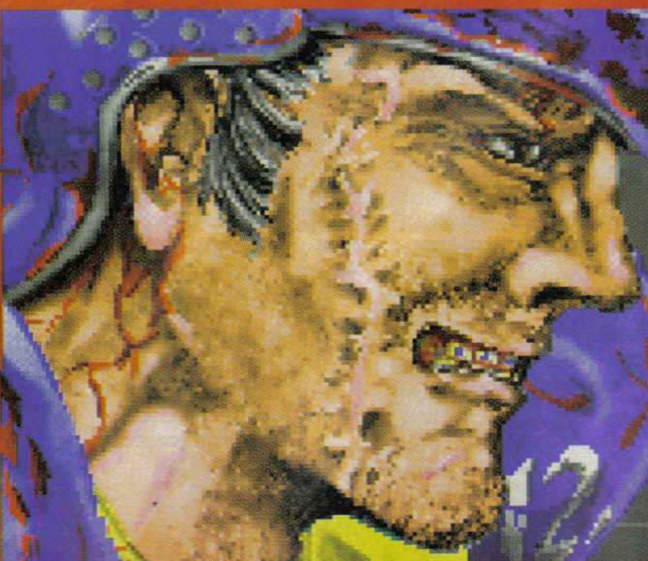
Blood Bowl

Producent: Microleague Interactive
Rok produkcji: 1995
Komputery: PC

















Frontier II – First Encounters

Dla prawdziwych romantyków rozgwieżdżonego nieba David Braben przygotował trzecią wersję gry „Elite", czyli drugą „Frontiera", czyli po prostu „First Encounters". Nie będę się rozwodził nad postępami, jakie poczyniono przez te kilka lat w technice komputerowej. Nakreślę natomiast obraz tego, co osiągnięti w ciągu ponad tysiąca lat dzielących nasze czasy od brabenowskiego świata.

Jest rok 3250. Wszechświat stał się sceną gigantycznej „space opera". Setki tysięcy potężnych, wyładowanych po brzegi frachtowców przemierza gwiezdne szlaki. Tysiące piratów czyha na dogodną okazję do przechwycenia towaru lub ponurą zabawę z ospałym transportowcem, kończącą się rozsianiem w przestrzeni kilkuset ton radioaktywnego śmiecia – pozostałości statku, towaru i załogi. Policja zabawia się z panienkami. Wszelkiej maści szulerzy, kombinatorzy i garstka obieżyświatów planuje w zaciszu kosmicznych portów kolejne wyprawy. Wśród nich i my szukamy swojej szansy doronienia się majątku.

Imperium i Federacja podzieliły między siebie większość systemów. Reszta, by nie być bezbronna, utworzyła Związek z własnym prawem i policją. Choć od zakończenia Wielkiej Wojny minęło kilkaset lat, na granicach wciąż tlą się lokalne konflikty. Kto zgadnie dlaczego na Zeesi nagle wzrósł popyt ną medykamenty i ciężką broń? Cóż takiego jest na Diso, że hordy piratów pojawiają się natychmiast po hiperprzestrzennym skoku? Czy sprzedaż diamentów na giełdzie na Veliaze warta jest ryzyka związanego z atakiem kilku plutonów Sidewinderów i Viperów?

Do naszej dyspozycji jest kilkadziesiąt typów statków: od międzyplanetarnych promów, poprzez transportowce i średniej wielkości okręty bojowe aż do ważących tysiące ton kolosów, uzbrojonych w dziesiątki rakiet i baterie laserów strumieniowych. Niestety, aby pozwolić sobie nawet na średniej klasy statek trzeba sporo popracować. Handel, dodajmy – uczciwy, jest podstawą. Można oczywiście przemycać broń, narkotyki czy niewolników, ale jedna głupia wpadka i wysoka grzywna mogą spowodować, że będziemy zmuszeni sprzedać statek i zostać pomywaczem gdzieś w zapadłym porcie na Urtice. Jeśli nie czujemy się zbyt pewnie sami, możemy wstąpić do armii Federacji lub Imperium. Najpierw będziemy tylko kurierami, lecz w miarę postępów w służbie możemy zostać wysłani z dobroczynną misją wykończenia mafiosa, podwójnego agenta czy po prostu senatora o nieprzyjaznej opcji politycznej. Jeśli udowodnimy swoją przydatność, zostaniemy dopuszczeni do tajnych planów ataku na wrogie bazy. By bombardowanie zostało precyzyjnie przeprowadzone, sztab będzie potrzebował dokładnych zdjęć znad celu. Oczywiście sami musimy je zdobyć.

Gdyby jednak znudziła nam się śliska droga wojskowej kariery, zawsze możemy troszkę pohandlować, przerzucić trefne dokumenty na drugą stronę Drogi Mlecznej, wykończyć piratów w jakimś mniej znanym układzie, czyli po prostu zostać samotnym wilkiem przestrzeni. Jednym słowem, cichy domek za nami, a Wszechświat przed nami...

„First Encounters" nie szokuje grafiką. Owszem, ładne tekstury, 256 kolorów, ciekawe kształty okrętów i stacji. Ale w sumie nic porywającego. Podobnie ma się rzecz z muzyką. Kilka kawałków znanych mistrzów (Mussorgski, Strauss) i kilka własnej produkcji. Jednak ta gra posiada swoistą atmosferę. Jest to coś, czego nie da się zastąpić feerią barw i szesnastoma kanałami fonii. Nie ma chyba nic piękniejszego niż widok krążownika startującego z popękanej, betonowej płyty portu kosmicznego i unoszącego się w ogniu czterech silników oraz dźwięk zaczepów cumujących w stacji Li Quing Jao...

Trochę porad starego pilota:

Jeśli zostaniesz zaatakowany, ustaw spokojnie selektor kursu na wroga i włącz autopilota. Strzelaj natychmiast jak będzie w obrębie celownika, sekunda spóźnienia i po Tobie.

Oszczędzaj rakiety na statki, które musisz przechwycić podczas misji. Wystrzelenie rakiety w kierunku statku, którym podróżuje poszukiwana przez Ciebie osoba powoduje, że napadnięty przestaje uciekać i zaczyna Cię ostrzeliwać. Zniszczenie go jest wtedy o niebo łatwiejsze.

Sprzedając statek pozbądź się całego osprzętu. Inaczej stracisz go bez żadnej rekompensaty. Sprzedaż pozwoli Ci na uzyskanie chociaż kilkudziesięciu procent ceny zakupu.

Żeby zniszczyć wrogą bazę pociskiem nuklearnym nie musisz się do niej bardzo zbliżać. Z odległości kilku, kilkunastu tysięcy kilometrów odpal rakietę i włącz maksymalne przyspieszenie czasu. W dziewięciu przypadkach na dziesięć cel zostanie zniszczony, a żaden wrogi statek nie zdąży opuścić hangaru.

Jeśli chcesz szybko stanąć na nogi pod względem finansowym, na samym początku sprzedaj całe bezużyteczne w tej chwili oprzyrządowanie. Pozbądź się rakiet, lasera i skanera przestrzennego. Kup dużo paliwa i poleć do sektora (0,0) do Układu Słonecznego. Zacumuj w jakiejś stacji orbitalnej i sprzedaj jeszcze osłony atmosferyczne oraz resztę paliwa, tak by została 1t. Za uzyskane fundusze załaduj statek towarami luksusowymi i alkoholem. Na razie dużo tego nie będzie, ale nie szkodzi. Poleć następnie do Boston Base w układzie Gwiazdy Barnarda – niecałe 6 lat świetlnych w lewo w sektorze (-1,0). Tam sprzedaj towar i kup komputery lub roboty. Wróć do Układu Słonecznego. Poszukaj na tablicy ogłoszeniowej czy ktoś nie potrzebuje czegoś z Twojej ładowni. Jeśli tak, to sprzedaj to za słoną cenę. Potem znowu kup alkohol i „luksusy", sprzedaj w Boston Base, kup komputery, roboty; wróć, sprzedaj, itd. Cały biznes polega na tym, że towary łatwo dostępne w jednym układzie są bardzo poszukiwane w innym. Szczególnie w zbiurokratyzowanym Układzie Słonecznym są duże szanse na atrakcyjne oferty kupna komputerów i robotów. Na takich transakcjach łatwo uzyskać kilkukrotne przebicie (np. 550:1780 lub 330:1080). Inną ważną cechą jest gwarancja bezpiecznych przelotów. Latając w wymienionych systemach ANI RAZU nie natrafiłem na jakiekolwiek próby ataku ze strony piratów i innych typków. Wystarczy ustawić autopilota, przyspieszyć upływ czasu i już jesteśmy na miejscu. Jeśli dorobimy się kilkudziesięciu tysięcy kredytów, kupujemy pojemniejszy statek i powtarzamy całą zabawę od początku, aż do osiągnięcia satysfakcjonującej nas sumy.

HardMan, Cobra Mk. III nr rej. MV-844, port macierzysty Sol/Earth/Sydney

Producent: David Braben, GameTek
Dystrybutor: Licomp
Komputer, na którym pędzi: minimum PC 386 4MB AdLib



Ultimate Soccer Manager

Trudno wymyśleć coś nowego i świeżego w piłkarskich menedżerach. W końcu było już tego trochę. Firmie Impressions udała się jednak ta sztuka dzięki ekshibicjonistycznemu ukazaniu ciemnej strony współczesnego futbolu.

Już na początku gra pozwala nam wybrać czy będziemy postępować uczciwie, czy też pozwolimy sobie na mniejsze i większe kanty. Potem, niezależnie od tego czy wybraliśmy kantowanie czy nie, czeka na nas edytor (można pozmieniać współczynniki piłkarzy), dzięki czemu możemy pokantować w majestacie prawa czyniąc np. z drużyny VI-ligowej zbiór gwiazd piłkarskich światowego formatu.

o zdanie), wymaga dobrej gry w różnych pucharach, przypomina o konieczności wybudowania tego lub owego. Konsekwentne ignorowanie decyzji Zarządu równa się zwolnieniu z klubu.

Ale zacznijmy od Twych zadań. Należeć do nich będzie selekcja zawodników (podpisywanie kontraktów, wystawianie na listę transferową, szukanie za pośrednictwem trenerów no-





Czym rządzimy?

Gdy już zdecydujemy się, jakim klubem będziemy zarządzać, wybieramy sumę, którą będziemy dysponować na starcie (to taki wybór poziomu trudności).

Teraz już spokojnie możemy spojrzeć na swe włości. Jak będą wielkie zależy od wcześniejszego wyboru drużyny: jeśli wybraliśmy I-ligowy Manchester Utd., będziemy dysponować barami, sklepami w różnych rozmiarach, stadionem z ogromną liczbą miejsc, a nawet luksusowymi lożami dla VIP-ów; jeśli zaczniemy od VI ligi na terenie klubu będą tylko budynek zarządu, Twoje biuro i bank (?!). Resztę zbudujesz sobie sam.

Nie jesteś tu najważniejszy – trudno w to uwierzyć!

Sytuacja jest prosta: Ty rządzisz wszystkim, Ciebie rozlicza Zarząd klubu. Twa podległość jako menedżera jest tak wyraźna po raz pierwszy w tego typu grach.

Zarząd, trzeba przyznać, jest bardzo przykry w dotyku: wtrąca się do składu, jeśli ustawisz taki, z którym Twój asystent się nie zgadza (tak, masz własnego asystenta i możesz go pytać

wych talentów), zatrudnianie trenerów (max. 5, a specjalności trenerskich jest 7), rozbudowa stadionu (miejsca stojące, siedzące, trybuny kryte, loże w trzech sortach) i infrastruktury wokół niego (sklepy, restauracje, snack-bary, stoiska z programami, drogi dojazdowe, parkingi). Oczywiście także pozyskiwanie pieniędzy na to wszystko.

Pieniądze

Pieniądze pozyskujesz nieco inaczej niż w dotychczas znanych mi menedżerach. Nie ma premii za wygranie pucharów (a dlaczego?) i opłat za transmisje telewizyjne (no, nieee!), ale za to trafiają się sponsorzy, reklamodawcy, transfery zawodników oraz wygrane za obstawianie wyników meczów własnej drużyny, co jest najmniej pewnym źródłem za to o potencjalnie najwyższych zyskach. Jeśli w Twym biurku pojawi się spora suma (zazwyczaj ok.4.000.000 funtów) radzę pieniądze oddać do banku – tam naliczają odsetki (im większa suma na koncie tym oprocentowanie mniejsze!). Na co wydawać pieniądze pozostawiam Twej inwencji.



Oszustwa

Szczęściu trzeba niekiedy pomóc. Jeśli brakuje Ci zawodnika na jakąś pozycję, możesz zaproponować klubowi, w którym znajduje się upatrzony zawodnik, pewną sumę, by ułatwiono Ci zakup. Również pieniądze mogą pomóc wygrać mecz ostatniej szansy.

Miej się jednak na baczności: proponowanie zbyt małej sumy prowadzi do odmowy klubu, z którym rozmawiasz, a informacje o rozmowach zaraz pojawiają się w prasie. Gdy są to wpadki rzadkie, spadnie zaufanie zarządu i nic poza tym. Gdy złapią Cię kilka razy w krótkich odstępach czasu – wylatujesz z pracy.

Parę rad

1. Asystent to dobra rzecz, ale: jeśli chodzi o ustawienie drużyny nie słuchaj go nigdy, o skład – czasami. Mówiąc o treningu zazwyczaj ma rację.

2. Wybieraj umiarkowane odpowiedzi dla prasy – sympatia kibiców.

3. Często sprawdzaj morale zawodników i długość ich kontraktów – inaczej możesz ich stracić, bo spadnie morale i nie będą chcieli rozmawiać o przedłużeniu kontraktu. Najlepszym lekarstwem na spadek morale jest nowy kontrakt z wyższą gażą.

5. Nie przesadzaj z edytorem. Jeśli wyedytujesz zbyt silny zespół w stosunku do pozostałych drużyn w lidze może się zdarzyć, że zdobędziesz ponad 128 pkt, zrobisz tym samym przekręt licznika i spadniesz z ligi!

4. Często zgrywaj stan gry na dysk. Zwłaszcza gdy obstawiłeś wynik meczu.

Dlaczego to jest dobre?

Przyznam, że w tej grze podoba mi się wiele rzeczy: możliwość modyfikowania standardowych ustawień zawodników (czy gracz ma biegać bardziej po skrzydle, czy też ma się zająć indywidualnym kryciem zawodnika drużyny przeciwnej), ocenianie zawodników po każdym meczu, dzięki czemu wiadomo, kto utrzymuje równą, wysoką formę, niezłe artykuły pomeczowe w gazetach (też listy kibiców na łamach), ciekawie rozwiązany mecz (brak figurek zawodników, ale można obejrzeć cały jego przebieg), wygodna obsługa, wbudowany edytor, sporo statystyk. Myślę, że po tych paru słowach zachęty każdy miłośnik menedżerów sięgnie po „Ultimate Soccer Managera".

Sir Haszak

Producent: Impressions
Rok produkcji: 1995
Komputer: PC 386



Jest taktycznie



Kiedy byłem cośkolwiek młodszy, czyli gdzieś tak w okolicach Wojen Napoleońskich, czytywałem z upodobaniem powieści MacLeana. Literacki Nobel to mu raczej nie groził, ale czytało się go dobrze – zawsze była tam jakaś niezła laska, czarny charakter, tajna organizacja i facet z żelaza, który ze złamaną nogą i funtem ołowiu w ramieniu rozprawiał się z ludźmi czarnego charakteru zanim i jemu dobrał się do skóry.

Taki właśnie jest „Jagged Alliance". Gdzieś na południowym Pacyfiku znajduje się wysepka Metavira. Na tejże wysepce w 1952 roku przeprowadzono próbę nuklearną. Po latach okazało się, że na wyspie rośnie 110 zmutowanych drzew (Fallow trees), których sok zawiera substancje o działaniu leczniczym. Niestety, drzewa te nie wydają nasion, nie ma więc co liczyć na zwiększenie ich liczby. Na wyspie mieszka Jack Richards, najmujący tubylców do zbioru soku i sprzedający zbiory firmie farmaceutycznej. Jack ma córkę (to ta laska) – naukowca biologa– która w laboratorium zbudowanym na wyspie usiłuje rozmnożyć drzewa. Jej asystentem był Lucas Santino (to ten czarny charakter). Gdy pożar zniszczył laboratorium, Santino zaproponował budowę dwóch nowych – jednego dla Brendy (to ta córka), drugiego dla niego, na drugim końcu wyspy. Zanim Richardsowie się obejrzeli, ludzie Santino kotrolowali całą wyspę. W tym momencie zjawiasz się Ty. Korzystając z kontaktów z A.I.M. (to ta tajna organizacja – Association of International Mercenaries), masz wynająć grupkę specjalistów, którzy pod Twoim dowództwem wyczyszczą wyspę z robactwa i zaprowadzą porządek.

Nie bez powodu rozpisałem się o tej legendzie, bo w grze – choć można ją traktować jak czysto strategiczną – wątek fabularny przeplata się z militarnym, podobnie jak w „Wing Commanderach". Wprawdzie brak tu wstawek animowanych, co jakiś czas pojawia się jedynie Jack lub Brenda i opowiadają, co się wydarzyło lub co o nas myślą, jednak jest to dosyć, by zbudować sobie bardzo szeroki obraz sytuacji, zwłaszcza gdy doda się do tego komentarze wygłaszane przez przewodnika-tubylca (weźcie go koniecznie ze sobą!)

Co nieco o konkretach

Grę zaczynamy od skontaktowania się z A.I.M. i wybrania kilku (do ośmiu, ale wtedy nie da się skorzystać z usług przewodnika) najemników. Każdy z nich opisany jest jak zwykle całą serią parametrów, z których dwa najważniejsze to zdrowie i celność (marksmanship), po nich zaś trzeba zwrócić uwagę na pensję (bo tym, czego mamy nie za dużo, jest właśnie gotówka) i doświadczenie. Po kilku dniach zwykle wyjdzie na jaw, że nie wszyscy nasi ludzie lubią się nawzajem albo nie wszyscy nam pasują – na przykład Gary Roachburn nie lubi Larrego-ćpuna, a Fidel Dahan (skądinąd świetny strzelec i fachowiec od materiałów wybuchowych, to bardzo rzadka umiejętność), kiedy zacznie do kogoś strzelać, nie wykonuje żadnych innych poleceń, nawet jeśli stoi na środku polany otoczony przez ośmiu facetów z M16 w rękach. W skrajnych przypadkach ludzie odejdą z Twojego zespołu sami; jeśli będziesz ich zwalniać, inni mogą się poczuć urażeni... Sytuacja potrafi być skomplikowana.

Następny etap to pójście spać, po którym trzeba się wziąć do roboty. Cztery podstawowe zadania na każde rano to obsadzenie tubylczymi strażnikami naszych sektorów, wysłanie tubylców na zbiór soku, przydzielenie zadań i sprzętu najemnikom (mogą pójść w pole, leczyć, być leczonymi, naprawiać lub trenować, mogą też po prostu leżeć brzuchem do góry) i wybór sektora, z którego zaczniemy akcję. Najwięcej problemów będzie zwykle z przydziałem sprzętu – mimo bowiem możliwości ściągnięcia w każdej chwili nowych ludzi, jedyny sprzęt jaki dysponujemy będzie zdobyczny. To taka mała głupotka w grze.

Potem zaczynamy walkę, wprowadzając drużynę na któryś z zajętych sektorów i wybijając na nim do nogi wszystkich przeciwników. Czasem bywa to łatwe, czasem trudne – zależnie od sektora i liczby znajdujących się na nim przeciwników. Sterowanie ludźmi nie różni się specjalnie od tego, co znamy choćby z „UFO" – każdy ma do swojej dyspozycji pulę punktów ruchu w każdej turze, może chodzić, strzelać itd, ponieważ zastosowane rozwiązania nie są niczym nowym, nie będę się o nich rozpisywać. Sektory są dosyć duże i walka na nich może trwać nawet kilka godzin (zarówno czasu gry, jak i rzeczywistego!) Kiedy sektor jest już wolny (powie Ci o tym któryś z członków drużyny) można go przeszukać, przesunąć do niego strażników i przenieść się do następnego sektora.

Kiedy dzień się skończy i dowiesz się co nieco o swoich osiągnięciach i ich ocenie, możesz skontaktować się z A.I.M. i pójść spać, by następnego dnia zacząć dalszą walkę...

Żeby nie było zbyt łatwo, brakować Ci będzie dwóch rzeczy. Po pierwsze – sprzętu i jest to ból, na który nie ma praktycznie żadnego lekarstwa. Po drugie – pieniędzy. Masz do swojej dyspozycji pewną określoną kwotę na początek (zależną od poziomu trudności) i scedowane na siebie wszystkie dochody ze sprzedaży soku z drzew, jakie otrzymałby Jack. W Twoim interesie leży więc odbijanie tych sektorów, w których rośnie dużo

Jagged Alliance

"Then...











drzew. Niestety, sok zanim zostanie sprzedany musi zostać oczyszczony w fabryczkach rozrzuconych po wyspie, musisz więc odbijać nie tylko sektory z drzewami, ale i te z fabryczkami. Żeby było jeszcze trudniej, co jakiś Jack będzie się wtrącać ze swoimi światłymi uwagami w stylu „Brenda chciałaby się dostać do swojego labu w sektorze 28", albo „Tubylcy chcą pochować swoich zmarłych w sektorze 6". Nie licz też na stałość ceny soku, po kilku dniach spadnie ona o 100 dolarów, a potem jeszcze o 20, utrudniając i tak niełatwą sytuację. Dodaj do tego fakt, że Twoim ludziom w miarę nabierania doświadczenia w polu będą rosły pensje, zgodnie ze zbiorowym układem pracy A.I.M. i że zdobywanie fabryk i celów wskazywanych przez Jacka oznacza rozciąganie lini frontu i konieczność zatrudniania wielu strażników, a zaczniesz rozumieć na czym polega problem.

Sprzęt musisz zbierać wszędzie, gdzie tylko się da, pamiętając o tym, że przeciwnik od czasu do czasu otrzymuje dostawy – o ile uda się ustalić jej termin, wiesz kiedy zdobywać sektor którego dotyczy.

Garść dobrych (albo i nie) rad:

1. Zawsze miej w drużynie kogoś znającego się na medycynie i drugiego lekarza, siedzącego w obozie. Od pewnego momentu chodziłem z grubsza rzecz biorąc dwoma zespołami – kiedy jedni leczyli się w obozie, drudzy byli w polu.

2. Ludzie Santino atakują tylko sektory graniczące z obszarem zajętym przez nich (nawet, jeśli wymaga to dopłynięcia wpław), tam więc trzeba trzymać strażników; warto też zadbać o korzystny kształt odbitego obszaru (mało sektorów granicznych, dużo wewnętrznych).

3. Dobrą broń należy w pierwszym rzędzie dawać dobrym strzelcom, na wszelki wypadek warto też dać im coś w zapasie, żeby nie stali się bezbronni po zacięciu się pistoletu lub karabinu.

4. W ciężkich przypadkach można prowadzić walkę podjazdową – przejść do sektora, zabić jednego lub dwóch i wycofać się, pozwala to wykrwawić przeciwnika przy minimalnych stratach własnych.

5. Na wrogów zamkniętych w budynkach nie pomoże nic innego niż wytrych, łom, odpowiedni klucz albo bomba, którą można wysadzić drzwi lub ścianę. Uwaga na okna – wprawdzie czasem można przez nie kogoś zabić, jednak można też samemu oberwać.

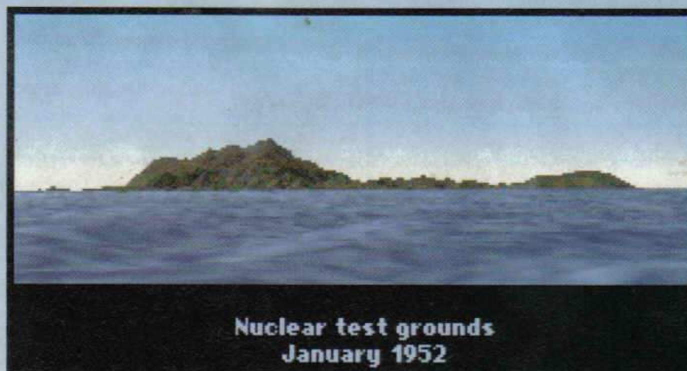
6. Podsłuchiwanie przez ścianę (przy użyciu specjalnej słuchawki) pozwala nie tylko na wykrycie, gdzie znajdują się wrogowie, czasem udaje się też podsłuchać jakąś rozmowę!

7. O ile najemnik nie ma w ręku noża, powinien unikać wody (to jest zresztą w instrukcji, świetnie napisanej, bez której ciężko jest dać sobie miejscami radę – gra jest bardzo rozbudowana).

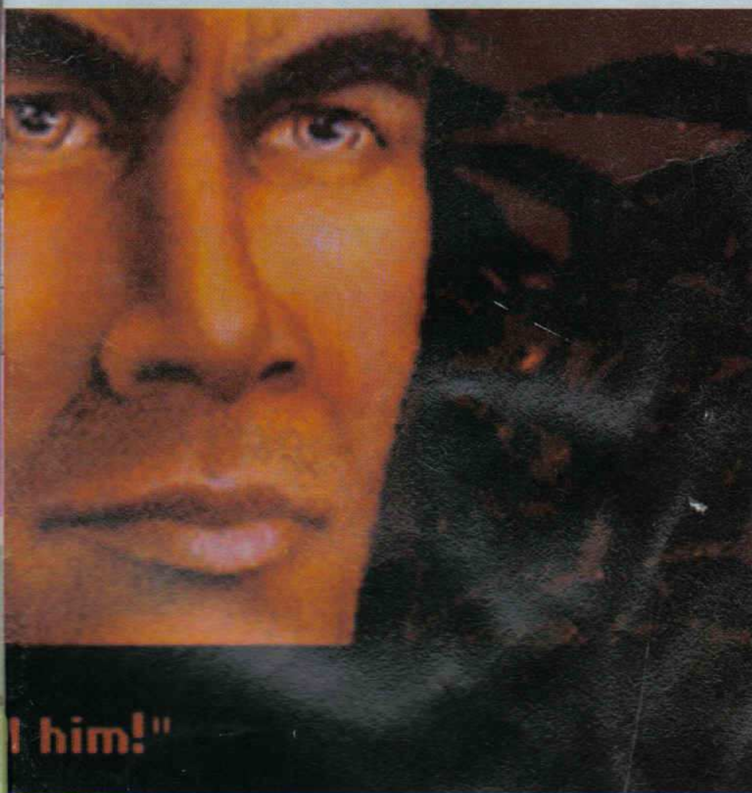
8. Są sektory, w których wskazane jest użycie tłumików – uda się wtedy np. uniknąć wysadzenia fabryki, po którym mija kilka dni zanim uda się ją uruchomić.

9. Compound 17 służy do modyfikowania hełmów i kamizelek kuloodpornych, zwiększając ich wytrzymałość i w efekcie odporność najemników na trafienia.

10. Idąc w pole staraj się zawsze mieć na wyposażeniu przynajmniej jeden łom, jedną bombę i jednego człowieka z aparatem podsłuchowym.







Czas na podsumowanie

Gra nie jest wybitna pod żadnych względem – ani grafika, ani dźwięk (choć wszystkie teksty lecą z głośniczków), ani inteligencja przeciwnika nie rzucają na kolana. Lekko jednak licząc zdobycie 60 sektorów (no, 59, jeden jest od początku w naszych rękach) to robota na kilkadziesiąt trzymających w napięciu godzin – a i wtedy nie ma się pewności, że następnym razem nie będzie inaczej, bo można wybrać innych ludzi do drużyny, w innej kolejności zdobywać sektory, albo popełnić na samym początku kilka głupich błędów, które mocno skomplikują wątek fabularny... Gra potrafi wciągnąć, choć można ją potraktować z czysto militarnego punktu widzenia i olać zupełnie fabułę, koncentrując się wyłącznie na zagadnieniu odbicia wyspy (lub zabicia Santino, co w pewnym sensie na jedno wychodzi). Nie mam niestety pojęcia kto i kiedy (i czy w ogóle) będzie sprzedawać „Jagged Alliance" w Polsce, jednak jeśli – to radzę Wam zagrać.

Borek

Producent: Mindscape '95
Komputer: IBM PC







Jest taktycznie



Będąc młodym kupcem Marco Polo zabłądził w Azji Mniejszej i tak nieszczęśliwie starał się znaleźć Wenecję, skąd w podróż był wyruszył, że przez 25 lat błąkał się po Azji Środkowej i Chinach. Nic dziwnego, że powróciwszy w końcu do domu został okrzyknięty wielkim podróżnikiem. Zdobywszy taki tytuł mógł być pewien, że prędzej czy później ktoś zrobi o nim grę komputerową.

Tym kimś stała się francuska firma Infogrames, wykorzystując wędrówki Marka do zrobienia czegoś pomiędzy grą przygodową a strategią, w której najważniejsze są dyplomacja i zdolności kupieckie.

Na początku wyruszasz z jednego z pięciu miast Azji mając do dyspozycji niewielką sumę pieniędzy i jednego wielbłąda (skąd my to znamy?). Twym zadaniem jest uzyskanie sławy i jak największej ilości gotówki.

Towary

Pierwszym celem jest zbieranie gotówki. Potrzebna Ci ona nie mniej niż powietrze: żywność, informacje, zbrojna eskorta chroniąca przez atakami bandytów czyhających na nieuzbrojone karawany kupieckie – to wszystko trzeba opłacić.

Do kupienia masz sporo: 6 grup towarów o różnej wartości jednostkowej (najtańsze – przyprawy, najdroższe – kamienie szlachetne, biżuteria, złoto i broń).

Scenariusz jest zazwyczaj prosty: wjeżdżasz do miast, patrzysz, co można kupić, patrzysz za ile i, jeśli towar Cię zainteresował, możesz zacząć się targować. Zazwyczaj kupując możesz spuścić cenę do 0,4 początkowej (z Chińczykami jak wynegocjujesz 60% ceny wyjściowej już jesteś dobry), sprzedając zaś zaordynować na początek cenę dwa razy większą od proponowanej przez targującego się z Tobą kupca (czasami można próbować i trzykrotnie większej, ale udaje się to bardzo rzadko).



Podczas targowania kupcy zachowują się jak ćwierćinteligenci. Jeśli zaproponujesz zbyt wysoką cenę, uprą się przy swej cenie i kategorycznie odmówią dalszej rozmowy. Jeśli jednak zaczną się już targować, zawsze będą proponować średnią arytmetyczną sumy proponowanej przez Ciebie i swojej ostatniej. Ty oczywiście obstajesz cały czas przy cenie zaproponowanej na początku. Kupiec będzie złorzeczył, płakał, narzekał, ale zapłaci prawie tyle, ile żądasz.

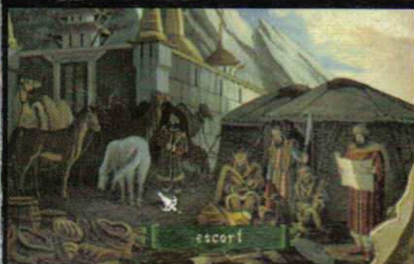
Misje

Sławę zdobywasz jako dyplomata. Przedzieżgasz się w niego, gdy w którymś z dużych miast spotkasz jakiegoś miejscowego władcę. Poprosi Cię on o wyświadczenie przysługi, za co staniesz się sławnym, a zazwyczaj i nieco bogatszym.

Misje mają różny stopień trudności: od prostych, polegających na przywiezieniu jakiejś ilości określonego towaru po trudne, polegające na sprowadzeniu niewiernej żony czy znalezieniu płatnerza umiejącego wykonać zbroję z rzadkiego metalu. W niektórych z nich grozi Ci nawet śmierć (i koniec gry, czego nie uważam za karę – dokładniej o tym w ostatniej części artykułu).

W mniejszych miastach spotykając się z ludźmi możesz uzyskać niezwykle ważne informacje o tym, na których szlakach grasują złoczyńcy, jaki towar jest okoliczną specjalnością, jakie towary

Marco Polo



1 Marco Polo



są poszukiwane w okolicy, w jakim mieście znajduje się człowiek, z którym warto się spotkać i wreszcie, co bardzo ważne, które drogi są trudne do odnalezienia. Informacja ta ma zasadniczą wartość, ponieważ nie dość, że na pewno nie przejedziemy takiej drogi, to jeszcze zużyjemy żywność, której nigdy nie ma za dużo.

W drodze

Pomiędzy miastami spotkają Cię różnorakie przygody: możesz zabić węża, zakradającego się do Twego posłania, znaleźć źródełko z wodą ratujące życie Twej spragnionej karawanie, natknąć się na burzę piaskową lub śnieżną, która zmusi Cię do zawrócenia z drogi,



przejść przez niedawne pole bitwy i pozbierać walającą się na nim broń lub zostać napadniętym przez zbrojne bandy, co postawi Cię przed dylematem: bronić się czy uciekać (jeśli zdecydujesz się walczyć i wygrasz, łupem Twym padnie cała broń przeciwników).

Jeśli nic nie przydarzy Ci się w drodze, otrzymasz informacje o krainie, do której wjechałeś i mieście, do którego zmierzasz.

Jak szmuglować poprawnie

Jak zarobić pierwszy milion autorzy przezornie podali w instrukcji, więc nie będę ich powielał. Podzielę się za to trzema uwagami natury ogólnej:

1. Kupno-sprzedaż. Najlepiej coś kupować w osadzie, gdzie panuje zaraza. Jeśli zarazy nie ma, starać się robić zakupy na prowincji (wyjątkiem może być żywność, zwłaszcza w zimie; w miastach jest droższa, ale w ogóle jest w jakichś rozsądnych ilościach). Sprzedawać towar, gdy jest nań zapotrzebowanie w mieście (np. jubilerzy oczekują kamieni szlachetnych) lub w dużych miastach, gdzie ceny są uczciwe (dla sprzedających).

2. Róg obfitości. Po zakupie towarów i żywności, zachowaniu gry, wyjściu z niej i wejściu do niej ponownie liczba towarów i żywności będzie taka, jakbyś nic nie kupił (mniej więcej). Możesz to wykorzystać, gdy w mieście możesz kupić rzadki towar za niską cenę, ale jest go mało lub gdy utkniesz z dużą karawaną w jakiejś dziurze zabitej dechami, gdzie zebranie żywności potrzebnej dla Twych ludzi i zwierząt zabrałoby lata.

3. Oszustwa. Przy zdobywaniu misji i ich wypełnianiu kłamać, jeśli trzeba (jak oczekują byś powiedział, że jesteś buddystą, to nim bądź choćby na tę chwilę; oni tego nie sprawdzą, a Ty zyskasz misję i po jej wykonaniu sławę). Kiedy trzeba to czynić, powinieneś wyczuć sam – zdaj się na intuicję. Jeśli takowej nie posiadasz, zgraj grę i zdaj się na inteligencję (lub szczęście). Jeśli i teraz się nie uda, nie mogę Ci pomóc – to gra nie dla Ciebie.

4. Eskorta – za każdym razem wyruszając z miasta spójrz czy masz przy sobie eskortę. Czasem przez nieuwagę i napad zbójów możesz stracić pół karawany.

Coś nie gra

„Marco Polo" z pewnością mógłby się podobać. Dobra nastrojowa muzyka złożona z fragmentów pieśni i melodii Chińczyków i ludów zamieszkujących Azję Środkową wpada w ucho i tworzy (na początku) miły nastrój. Liczne wstawki z filmu „Marco Polo" urozmaicają drogę, zaś zdjęcia z filmu wyko-



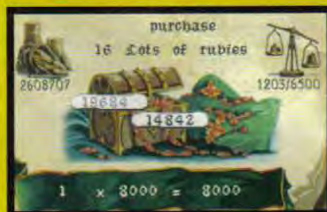
rzystano do zilustrowania misji i spotkań z ludźmi w miastach. Do tego w całej grze full talking (po angielsku) z bardzo dobrymi, wyraźnie mówiącymi lektorami i niezłymi dialogami (zwłaszcza kupców podczas targowania). Równie zgrabny przewodnik opisujący podróże braci Polo, sytuację polityczną w Azji tego czasu, legendy i podania (tych nie brak i w trakcie gry). Znaleźć w nim można także informacje o podróżach, wynalazkach tamtych czasów, życiu ówczesnych ludzi. Na uwagę zasługuje także kontekstowa pomoc, dzięki której dowiesz się jakie akcje możesz podjąć na danym ekranie, a uruchamiająca się automatycznie, gdy przez dłuższy czas nic nie robisz na ekranie (nowość!). Ale oprawa chyba nigdy jeszcze nie uratowała gry.

Bo gra się, niestety, kiepsko. Cała akcja dzieje się jakby obok nas. Do nas należy tylko wybór drogi i targowanie się o cenę upatrzonego towaru, czasem decyzja o podjęciu misji i jej wykonanie (chyba to najciekawsze obok handlu). Ale nawet podczas rozmowy możemy mówić tylko „tak" lub „nie". Walka ze złoczyńcami ogra-



nicza się do ustawienia karawany jeszcze w mieście, z którego wyruszamy i wydania polecenia „walcz". Resztę robi komputer. Komputer też decyduje o powrocie do miasta, gdy trafimy na zamieć. Sam za nas zabija węża, gdy ten na nas napadnie. My tylko patrzymy. A przyznam, że ciągłe oglądanie tego, co się dzieje na ekranie pasuje raczej do filmu niż do gry. Po kilku godzinach zmęczyło





mnie to ciągłe zmienianie się statycznych obrazów (wstawki filmowe nic tu nie zmieniają).

Wykonanie niektórych szczegółów także nie zachwyca. Dla przykładu kupcy, gdy podamy im za wysoką cenę, nie chcą z nami rozmawiać. Ale gdy do nich wrócimy zaraz po wyjściu, zupełnie nie pamiętają, że u nich byliśmy. I cena, i zachowanie zostają bez zmian. Zdarza im się obniżyć swą cenę, ale po trzecich czy czwartych odwiedzinach.

Poza tym kto to widział, by save'y były zgrywane bezpośrednio do katalogu głównego. Straszne.

„Marco Polo" mocno mnie rozczarował i zmęczył. Znów fascynacja techniką wzięła górę nad przemyśleniem fabuły. Serdecznie więc odradzam zakup, bo opakowanie ładne, temat frapujący, a zawartość... No coś przykrego!

Sir Haszak

Producent: Infogrames
Rok produkcji: 1995
Dystrybutor: Mirage
Komputer, na którym biegnie: PC 386-CD, 2 MB RAM, SB lub kompatybilne



Terry Pratchett's
DISCWORLD
Dystrybucja: LICOMP Sp. z o. o.
Li COMP
NOWE
MEGABAJTY
ROZRYWKI
...JUŻ W DRODZE!
IPS
FULLTHROTTLE
Projekt i wyk. CK'95
Dystrybucja: IPS Computer Group Sp. z o. o.

Jest przedszkolnie

Tuneland



Dystrybutorem opisanych programów jest firma CD Projekt, W-wa, tel. 25-07-03

To wcale nie jest gra – co nie przeszkadza fajnej zabawie. Zwłaszcza, jak ktoś ma pięć lat i zna trochę angielski – choć tak na oko w zupełności wystarczy te siedem słów, których można się nauczyć w przedszkolu. Z moich obserwacji wynika, że angielski w przedszkolach staje się coraz popularniejszy, toteż coś takiego jak „Tuneland" zaczyna mieć, nawet w naszych warunkach, znacznie głębszy sens niż mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka. Ale po kolei.

Jeśli nie jest to gra, to co to jest? Nie podejmuję się odpowiedzieć w dwóch słowach. Na ekranie widać jakiś pejzaż, bądź wnętrze domu. Klikać możemy sobie do woli i na wszystkim, co tylko widać na ekranie. W większości wypadków zostaniemy uraczeni jakąś melodyjką i animacją (które zresztą pojawiają się i bez naszego udziału samoczynnie – na ekranie cały czas coś się dzieje), czasem jednak kilka postaci znajdujących się na ekranie rzuci swoje dotychczasowe zajęcie, żeby stworzyć efemeryczną asocjację mającą na celu wykonanie jednego utworu (w tłumaczeniu na polski – skrzykują się w kapelę na jeden kawałek). Piosenką będzie coś znanego (w Ameryce) – np. **Old McDonald had a farm**, albo **Down by the valley** – istotna część tych piosenek jest znana w Polsce właśnie z nauki angielskiego na bardzo podstawowym poziomie wśród dzieci. Znalezienie wszystkich animacji (nie mam pojęcia ile ich jest) i wszystkich piosenek (około sześćdziesięciu) może zająć sporo czasu – a wszystkie są zrealizowane w konwencji kreskówki, tak lubianej przez dzieciaki. „Tuneland" to niezła propozycja na prezent dla malucha kupiony przez nieco ambitniejszego Tatusia.

Borek

Chadwick and the Sneaky Egg Thief

Podobnie jak opisywany powyżej/poniżej (niepotrzebne skreślić) „Tuneland", „Chadwick" nie jest grą w klasycznym tego słowa znaczeniu. Napiszę więcej – to zupełnie nie jest gra. Najprędzej można by „Chadwicka" określić jako multimedialną książeczkę do kolorowania – choć na samym wstępie można by mieć do tego jedno podstawowe zastrzeżenie, jako że książeczki do kolorowania mają ćwiczyć sprawność manualną dłoni, a tu operować trzeba tylko myszą i to w niezbyt wielkim zakresie.

Multimedialność książeczki oznacza w tym wypadku, że kolorujemy film rysunkowy – wprawdzie nie klatka po klatce, ale prawie. Filmik składa się z około dwudziestu sekwencji, za każdym razem malujemy pierwszą klatkę, a następne są malowane w oparciu o nasze dzieło. Do dyspozycji mamy kredki (jedno malowanie = jeden kolor), flamastry (każde następne malowanie przyciemnia barwę) i farby (pozwalające na mieszanie barw). Kolory można oprócz tego rozjaśniać i modyfikować nakładając na nie różne wzorki, można też posługując się czymś w rodzaju stempla nanosić na obrazek takie elementy jak kwiaty czy uśmiechnięte słoneczko. Po pomalowaniu można każdą sekwencję obejrzeć, by ocenić własne osiągnięcie, można też wyświetlić całość wybierając się „do kina".



Każdy kawałek filmu ma podłożony komentarz wypowiadany przez Chadwicka – oczywiście komentarz jest po angielsku, co znowu stawia program w grupie tych, które kupić mogą swoim pociechom co ambitniejsi rodzice. Biorąc jednak pod uwagę liczbę oglądanych na codzień przez niektóre z naszych pociech kreskówek z telewizji satelitarnej, odrobina więcej angielskiego na pewno im nie zaszkodzi – a może coś w tych łebkach zostanie?

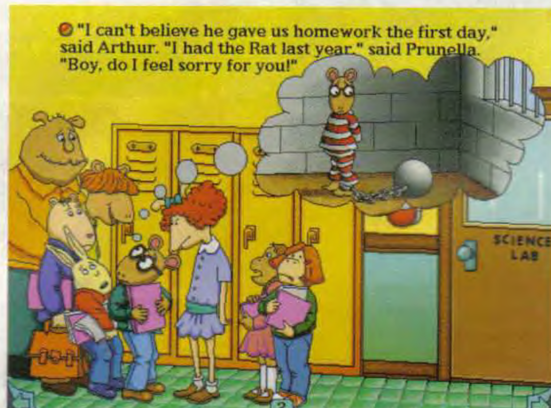
Borek

Arthur's Teacher Trouble

Podobnie do pozostałych dwóch programów opisywanych na tej stronie, „Arthur's Teacher Trouble" też nie daje się jednoznacznie zaklasyfikować jako gra. Ba, on się w ogóle nie daje zaklasyfikować i to w żadną stronę. Znów trzeba szukać metod opisowych, żeby określić z czym mamy do czynienia.

A mamy do czynienia z książeczką czytaną przez lektora. Gdyby na tym kończyła się inwencja i umiejętności programistów, zapewne nie zdecydowałbym się na dołączenie tego CD jako trzeciego na tej stronie. Na szczęście to nie wszystko – można bowiem jeszcze pogmerać myszą po obrazku, prowokując różne śmieszne akcje. Kliknięcie na drzwiach od laboratorium spowoduje pojawienie się na szybie odwróconego napisu „help", po czym po szybie zjadą ślady palców i rozlegnie się ciche, acz jednoznaczne stuknięcie o podłogę... po chwili drzwi się otworzą i ktoś się będzie śmiać z dowcipu. Kliknięcie na ogłoszenie o kółku sportowym (kcja dzieje się w amerykańskiej szkole i oparta jest o konkurs ortograficzny) wywoła z kolei machnięcie kijem do baseballa przez narysowanego na nim chłopaka. Piłka poleci i... co może zrobić piłka, stłucze szybę!

Całość znowu okraszona jest czytanym, angielskim tekstem, tak samo jak w pozostałych przypadkach czytanym bardzo starannie i bardzo wyraźnie, co podnosi walory edukacyjne płytki. Poza tym jest ona najsłabsza z opisywanych – zwłaszcza interfejs użytkownika woła o pomstę do nieba, bo nie umożliwia wycofania się z błędnej decyzji, jak już się zaczęło oglądać historyjkę klikając myszą nie tam gdzie trzeba, trzeba obejrzeć całość do końca – albo wyjść z programu. Mimo to nie potępiałbym **Arthur's Teacher Trouble** do końca – mimo wszystko dzieciaki mogą się przy nim przez chwilę pośmiać i posłuchać tego nieszczęsnego angielskiego.



Borek

Ballblasta

Wiele firm próbowało powtórzyć sukces Arkanoida. Na naszego komcia mamy dziesiątki gier w których poruszając paletką odbijamy piłeczkę i zbijamy klocki. Firma Zeppelin Games wydała jedną z lepszych gier tego typu.

W grze tej standardowo poruszamy paletką u dołu ekranu, odbijając piłeczkę i nie pozwalając, aby wypadła ona poza ekran. Piłka uderzając w klocek zazwyczaj go zbija. Zazwyczaj – ponieważ niektóre klocki trzeba trafić kilka razy, żeby zniknęły, a niektóre są całkowicie niezniszczalne. Istnieją także klocki oznaczone kółeczkami. Gdy zbijesz taki klocek, to dostajesz 10 CR (lokalna waluta).

Plansza kończy się, gdy zbijesz wszystkie klocki. Niektóre plansze można także skończyć, nie niszcząc wszystkiego, znajdują się na nich bowiem specjalne klocki, których dotknięcie automatycznie kończy planszę. Niestety przejście planszy nie jest łatwe, gdy po niej latają sobie różne duszki, które mącą Ci obraz i odbijają piłeczkę. Ta druga cecha jest szczególnie denerwująca, gdy piłka leci w kierunku klocka-wyjścia lub ostatniego klocka na planszy.



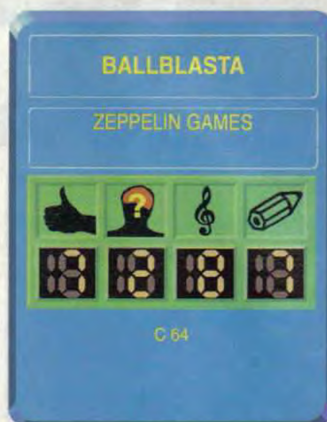


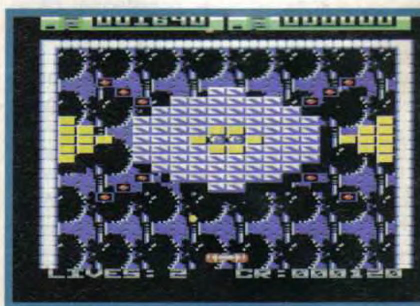
Po skończeniu planszy pojawi się romb. Każdemu jego elementowi odpowiada jedna plansza. Teraz możesz wybrać, w którą planszę chcesz grać – jest tylko jeden warunek. Musi ona sąsiadować z planszą, którą już przeszedłeś. Pierwszej planszy nie możesz wybierać. Jest to zawsze środkowa plansza rombu.

Jeśli wybierzesz planszę, w którą już grałeś, to wejdziesz do sklepu. Tu możesz sobie kupić broń lub jakieś inne ulepszenie deski. Bronie są różne, ale wszystkie służą do niszczenia klocków i latających stworków. Pomaga to bardzo w grze, jednak musisz wiedzieć, że zestrzelenie klocka, który normalnie dałby Ci pieniądze, nie da ich. Oprócz broni możesz kupić takie pomoce jak: trzy piłki na raz, klej, powiększenie paletki, dodatkowe życie, urządzenie zabijające stworki itp.

Wszystkich plansz jest 61 i są one bardzo zróżnicowane. Sądzę, że każdy z przyjemnością zagra w tę grę, gdyż jest jedną z lepszych gier na C64, w jakie grałem przez ostatnie parę miesięcy.

Ferion





SLAYER

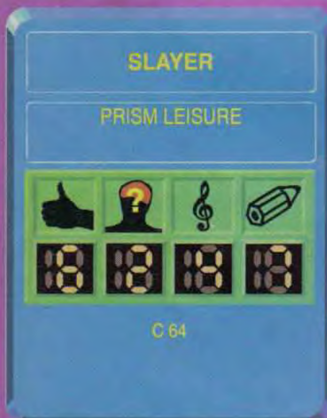
Jesteś mordercą, Twoje życie jest pełne śmierci, żyjesz z niej. Każdy dzień jest pełen niebezpieczeństw i jedyną Twoją nadzieją są fotonowe lasery.

Tak jest i dziś, znów gdzieś lecisz, sam dokładnie nie wiesz gdzie. Wiesz tylko, że musisz przeżyć!

Wyglądasz przez szybę swego statku i widzisz, że właśnie wlatujesz do jakiejś bazy. Włączyły się systemy obronne. Łap więc za swego joya i zniszcz wszystko, co stanie Ci na drodze, bo inaczej Twój statek zamieni się w kupę złomu.

Statek uzbrojony jest w pojedyncze działko, za pomocą którego musisz niszczyć wszystko co się da. Najważniejsze jest niszczenie dział i wyrzutni rakiet przeciwnika. Pociski wystrzeliwane przez te maszyny stanowią często barierę, przez którą trudno jest się przedostać. Niestety zdarza się czasem, że działa są osłonięte i nie da się ich zniszczyć. W takiej sytuacji będziesz musiał przelecieć nad (lub pod), lawirując między pociskami.





Gdy już dostaniesz się do wnętrza bazy zostanie uruchomiona także czynna obrona bazy, czyli statki. Niektóre z nich uda się zestrzelić, jednak część z nich ma tak silne osłony, że nie uda Ci się ich zniszczyć i będziesz musiał sprytnie im uciekać. Szczególnie niebezpiecznym wrogiem jest statek-dżdżownica. Jest to bardzo długa kupa żelastwa bardzo trudna do zniszczenia (jego słabym punktem jest „głowa"). Latając wokół i nagle skręcając próbuje Cię staranować. W niektórych zakamarkach bazy znajdziesz różne bonusy w postaci dodatkowych żyć, lepszych broni oraz specjalnych modułów, które krążąc wokół ciebie będą wraz z Tobą strzelały i stanowiły osłonę przed wrogimi pociskami.

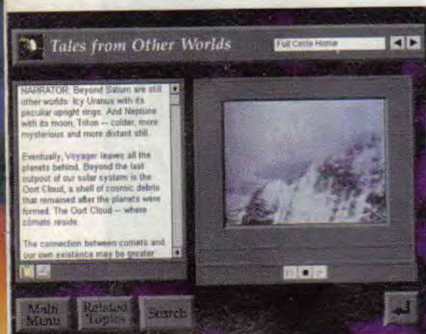
Cała Twoja podróż składa się z kilku poziomów. Na końcu każdego z nich spotkasz jakiś wielki statek lub inną konstrukcję. Wszystkie te świństwa będą w Ciebie pluć masą pocisków różnego typu, dopóki ich nie zniszczysz.

Ale co to dla Ciebie. Bułka z masłem, czyż nie?

Ferion



Dziesięciopak III



To już trzeci komplet dziesięciu kompaktów w przystępnej cenie. Tym razem ogólnie pojęta rozrywka góruje nad grami.

„Beyond Planet Earth" – popularne ujęcie tematyki kosmosu; trochę teorii ilustrowanej wstawkami filmowymi i zdjęciami; są nawet ilustracje z hipotetycznej wyprawy na Marsa, a także próby odpowiedzi na pytanie czy poza Ziemią istnieje życie; ogólnie niezłe;

„Who Shot Jonny Rock?" – klasyczna strzelanka w stylu American Laser Games z niezbyt imponującą grafiką;

„PhotoMorph" – program do przetwarzania na ekranie skunksa w śliwkę, żyrafy w wieszak itp.;

„National Parks of America" – całkiem zgrabny przewodnik multimedialny po parkach USA; prócz zdjęć są filmy, najczęściej nie najwyższej jakości.

„Mozart" – kompilacja biografii Mozarta z nagranymi jako audio utworami; prócz tego opisy czasów, w których przyszło mu żyć, przybliżenie intrumentów smyczkowych, a nawet gra łącząca w sobie wszystkie informacje zawarte na płytce;

„Sports Illustrated" – wybór artykułów ze znanego amerykańskiego pisma sportowego, ilustrowany filmami i zdjęciami; dobór według gustów amerykańskich: najwięcej baseballa, futbolu amerykańskiego i koszkówki;

„Hell Cab" – przygodówka o podróży w czasie z ładną, digitalizowaną grafiką, dość statyczna jak na moje gusta, choć zawierająca elementy zręcznościowe (walka na miecze w starożytnym Rzymie czy konieczność pozbawienia życia Prusaka podczas I wojny światowej);

„PrintMaster Gold" – bardzo prosty i przyjemny w użyciu program do DTP; zawiera gotowe wzory transparentów, kart pocztowych itp.;

„Corridor 7" – niezbyt udana adaptacja „Wolfensteina";

„Sing Along Kids" – program przeznaczony dla dzieci, w którym oglądając barwne obrazki mogą nauczyć się śpiewać kilkanaście amerykańskich piosenek; przydatne do nauki angielskiego.

Trzeci dziesięciopak przeznaczony jest głównie dla użytkowników Windows (8 programów) i jest moim zdaniem bardziej edukacyjny niż growy.

Sir Haszak

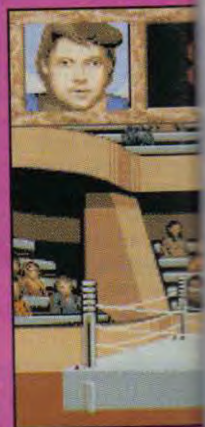
Dystrybutor: CD-Projekt
Komputery: PC-CD, Windows
Cena: 146 zł



The Games

Powstała w 1992 roku gra przenosi nas na Igrzyska Olimpijskie, które odbyły się wtedy w Barcelonie. Do wyboru mamy kilkanaście dyscyplin sportowych (prócz tego biegi rozgrywane są na kilkunastu dystansach; pływanie, prócz różnych dystansów podzielono na 4 style).

„The Games" nie jest prostym przeniesieniem na komputery 16-bitowe 8-bitowych „Decathlonów", które szybko wykańczały joysticki. Mamy tu trening przedolimpijski, podczas którego zawodnicy zyskują wytrzymałość, a także lekarza zalecającego natężenie treningu.



Do dyspozycji mamy reprezentację narodową (kraj do wyboru). Dziwnym trafem znajdują się w niej i Azjaci, Afrykanie i Europejczycy, co przy wybraniu np. reprezentacji Polski wygląda dość śmiesznie. Ale nic to. Ka-

Links – The Challenge of Golf



Na partyjkę golfa mało kogo stać, jako że nie jest to sport dla chudopachołków. Wprawdzie nawet w okolicach Warszawy istnieją już pola golfowe (kawałek za Jabłonną, jakby to kogo interesowało), wprawdzie niektórzy znani reżyserzy szaleją z wygiętym na końcu kijkiem po trawie, ale do popularności temu sportowi jeszcze co nieco brak. Chyba, że mówimy o golfie rozgrywanym na ekranie komputera, wtedy sprawa wygląda cokolwiek inaczej.

Jako że „Links" został wydany w Kolekcji Klasyki Komputerowej, należałoby potraktować go z pewną powagą i dostojeństwem, jednak nie jestem w stanie – z bardzo prostego powodu. Ta gra jest na tyle nowa (wyprodukowana w 1993 roku) i na tyle dobra technicznie, że spokojnie może stanąć w szranki ze „Scottish Open", opisywanym bodajże w poprzednim numerze. Jakość grafiki jest porównywalna (choć rysowanie trwa dość długo, nawet na porządnych komputerach), animacji też, dźwięki są na bardzo przyzwoitym poziomie – jednym zdaniem, gdyby IPS zdecydował się na wydanie tego golfa jako gry o pełnej, normalnej cenie, nikt nie uznałby tego za nieporozumienie. Jedyną różnicą jest mniejsza liczba dostępnych typów gry i brak przeciwników generowanych przez komputer – grać można jedynie z kumplem.

Co mi pozostaje innego, jak doradzić kupno „Links" wszystkim tym, którzy nie mają jeszcze w domu żadnego legalnie kupionego golfa? Jeżeli szukacie czegoś, w co można się od czasu do czasu zmierzyć z kumplem, polecam, jako że jest to naprawdę dobra okazja.

Borek

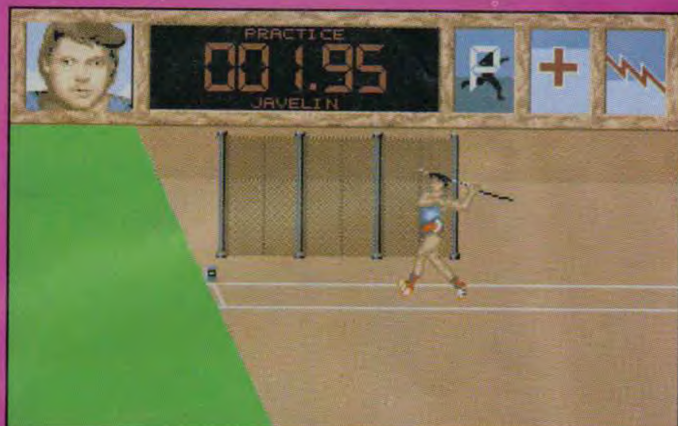
Dystrybutor: IPS
Komputer: PC, Amiga
Cena: 18,30 zł

F-19 Potajemny Myśliwiec

Są mniej więcej trzy serie sym- latorów, wydanych przez Micro- rose. Pierwsza, ta najstarsza, op- ruje w 16 kolorach i jest już dz- lekko nieświeża. Druga używa 25- kolorów i nawet dzisiaj jest ca- kiem znośna, trzecia, to te najno- sze, korzystające już z podwy- szonej rozdzielczości.

„F-19" o którym mowa należ- do tej najstarszej generacji sym- latorów, działającej nawet na X- wyposażonym w karty Hercules lub CGA, choć i EGA i VGA n- pogardzi. Właśnie te znikome w- magania sprzętowe dają m- szanse na naszym rynku, jako, że na dobrą sprawę nie ma już w te-

jeszcze raz





dym zawodnikiem możemy poćwiczyć dyscypliny, w których on będzie uczestniczył. Podczas samych zawodów kierowanie zawodnikiem można powierzyć komputerowi. Jeśli się zdecydujemy na samodzielne kierowanie trzeba: wczuć się rytm biegu, skoku, czy pływania i, zwłaszcza przy wyścigach, opracować właściwą taktykę, by zbyt szybko nie opaść z sił.

Gra mimo upływu trzech lat od momentu jej wydania nie zestarzała się specjalnie. Grafika nie jest może wspaniała, ale cały czas całkiem przyzwoita, muzyka też niczego sobie. Dodatkowymi atrakcjami są różne przedmioty wykonujące przy kliknięciu myszą mniej lub bardziej niespodziewane akcje.

Pałcjusz

Dystrybutor: Mirage
Komputer: PC
Cena: 18.30 zł

Microprose Soccer

Piłkę tę do tej pory commodorowcy wspominają z rozrzewnieniem. Była dla nich najlepsza. W wersji pecetowej dużo musiał stracić, bo o wiele chętniej sięgnę po konkurentów tego programu choćby i z okresu, w którym powstał.

Nie zachęcą do zagrania w nią grafika EGA i pipczenie na PC Speakerze, choćby i trochę z sensem. Atutem „Microprose Soccer" może być dość rozbudowane menu opcji uwzględniające nawet siłę podkręcenia piłki (poza tym wszystkie standardowe opcje są: długość meczu, wpływ pogody, powtórki).

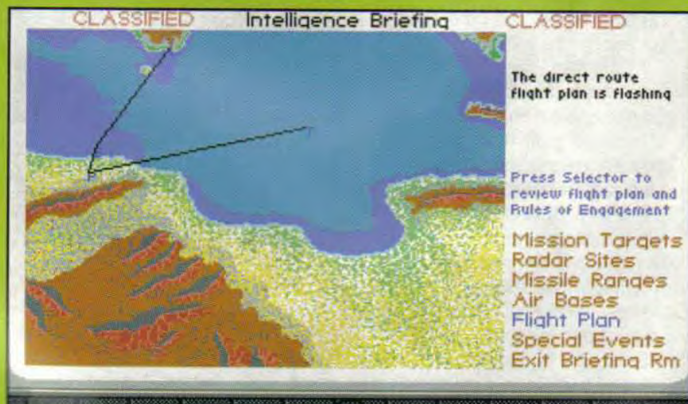
Ciekawostką jest możliwość rozegrania meczu nie tylko na stadionie, ale i w hali, gdzie wszystkie ściany grają (nie ma autów).

Jakkolwiek czas z grą niezbyt dobrze się obszedł, to jednak może się ktoś skusi, by za jedyne 14,60 zł przypomnieć sobie jak to się dawniej w piłkę grywało.

Pałcjusz

Dystrybutor: IPS
Komputery: PC
Cena: 14,60 zł







chwili żadnych gier, które chciałyby działać na czymś marniejszym niż VGA.

Jak nietrudno się domyśleć, naszym zadaniem jest zasiąście za sterami F-19 i wykonywanie misji w okolicach wybrzeży Libii (nikt nie lubi pułkownika Kadafiego), Zatoki Perskiej (tam jest zawsze gorąco, nawet zimą), North Cap (najbardziej wysunięty na północ fragment Skandynawii, blisko granic takiego dużego państwa z ministrem Graczowem) i Europy Centralnej (nie, nie, nie u nas – trochę bardziej na zachód). F-19 jest myśliwcem niewidzialnym dla radaru (dokładniej – prawie niewidzialnym), toteż specyfika latania nim jest zupełnie inna niż w przypadku klasycznego myśliwca. Nie oznacza to bynajmniej, że można sobie latać bezkarnie wychodząc z założenia, że nikt nas nie widzi – aż tak dobrze nie jest. Misje polegają zwykle na niszczeniu celów naziemnych, do czego F-19 świetnie się nadaje.

Przyznam, że dwie rzeczy mnie w grze przeraziły. Po pierwsze, nie przypuszczałem, że mogła się ona zestarzeć aż tak bardzo – ale dla posiadaczy cokolwiek egzotycznych już dziś komputerów XT czy AT, ze starszymi kartami graficznymi, wiek będzie w tym przypadku zaletą. Po drugie, do szału doprowadziła mnie instrukcja, w której opisane są klawisze na... Spectrum (a na PC to se trzeba samemu pogłówkować), tytuł gry jaki jest każdy widzi, bo przepisałem go żywcem z okładki, a jednostką napędową F-19 są dwa silniki turboelektryczne. O innych kwiatkach nie wspomnę, bo od korekty jest u nas Haszak (cokolwiek by to miało znaczyć). Odlatuję z prędkością na ziemi 530 węzłów, starając się na nic nie wpaaaaaaaaaaaaaaaa......

Robaquez

Dystrybutor: IPS
Komputer: PC, Amiga
Cena: 18,30 zł

Action Soccer

Liga Mistrzów, Mistrzostwa Świata i tym podobne imprezy dominują w symulatorach piłki nożnej. UBI Soft zrobiło piłkę dla samej piłki. Zamiast wielkich tytułów zdobywamy UBI Cup czy UBI Championship. Zabawa jest za to przednia. Nazwy 16 drużyn (każda opisana 6 współczynnikami) oczywiście nie mają nic wspólnego z rzeczywistością: Rżące konie, Patykowate dżdżownice czy Skaczące ślimaki. Pasują jednak do klimatu gry, tworzonego głównie przez rysunki z menu.

Na boisku widać jednak, że do samej symulacji autorzy programu podeszli dość poważnie. Prócz standardowych opcji jak ustawianie długości połowy meczu, pogody (4 typy bez opcji RANDOM) i powtórek możemy także wybrać sobie siłę gry komputera oraz sposób widzenia boiska (2- lub 3-wymiarowy).

Na samym boisku podziwiamy wspaniałe dryblingi, wejścia ciałem, wślizgi, efektowne uderzenia pięścią w twarz i niewiarygodne parady bramkarzy. Wszystko robi wrażenie, że grę przeniesiono z automatów i wygląda naprawdę świetnie.

Niestety, skupiając się na efektowności animacji zapomniano nieco o grywalności jako takiej. Bramkarze są ociężali tak, że bez trudu można z piłką wejść do bramki. Nie są też zupełnie odporni na strzały w długi róg z pola karnego, co już po zdobyciu wprawy czyni grę mało atrakcyjną (chyba, że komuś sprawia przyjemność ciągłe wygrywanie 6:0). Nie ratują sytuacji nawet efektowne strzały z pierwszej piłki zmuszające bramkarzy do największego wysiłku, ale zazwyczaj bronione (w końcu ile można to oglądać). Drugą wadą jest straszliwa powolność programu. Bez karty graficznej z VLB czy PCI nawet na 486DX2/80 mecze toczą się jak na zwolnionych ujęciach. Kolejnymi rzeczami są niepotrzebne dryblingi po przyjęciu piłki czynione nawet wówczas, gdy przeciwnik pozostaje daleko od naszego zawodnika oraz tragiczne przełączanie piłkarzy.

Jak na jeden program wad może sporo, ale zobaczywszy tę grę po raz pierwszy, długo nie mogłem się od niej oderwać. Polecam więc jeśli już nie kupować „Action Soccera", to przynajmniej zobaczyć.

Sir Haszak

ACTION SOCCER

UBI SOFT '95



PC CD

Striker '95









W sezonie letnim każda z szanujących się firm wydaje piłkę nożną. Tym razem o zasilenie tej grupy produktów pokusiła się Time Warner Interactive wskrzeszając jedną z bardziej znanych piłek – „Strikera".

Autorzy próbowali zaskoczyć nas formą i treścią (o ile to jeszcze możliwe w tym gatunku gier). Przede wszystkim graficznie. Wystarali się o teksturowane boiska, a stałe fragmenty gry zostały poprzedzone zdigitalizowanymi fragmentami z meczów. To wszystko, podobnie jak komentarz dodany do wydarzeń na boisku, miały usprawiedliwić wydanie gry na kompakcie.

Usprawiedliwienie przyznam słabe. Owszem, nieco niekształtne na screenach postacie piłkarzy podczas ruchu wyglądają znacznie lepiej, boisko też nieźle, ale już schematyczny komentarz i filmowe urywki z boisk szybko się nudzą (jedno i drugie można na szczęście wyłączyć).

Pozostaje więc sama gra. Przyznam, że dość trudna, bo choć znalazłem receptę na strzelanie goli, trudno ją realizować, zwłaszcza po wybraniu słabszej drużyny.

Poziom trudności, ale także wielki wybór drużyn narodowych i klubowych (pod tym względem „Striker '95" ustępuje jedynie „Sensible World of Soccer") są z pewnością mocnymi punktami gry. Nie da się jej przejść w 10 minut, a znudzić się nią po dalszym kwadransie. Dodatkową atrakcją jest możliwość rozegrania meczu w hali, gdzie piłka odbija się od ścian. Niby niewielka zmiana, a gra się zupełnie inaczej.

Realizm siły gry poszczególnych zespołów jak i egzekwowanie przepisów na boisku są takie sobie. O ile jeszcze można przeboleć to, że Węgry sięgają po Puchar Świata (byłoby nieciekawie, gdyby na zmianę wygrywały Niemcy, Brazylia, Włochy i Argentyna), o tyle mocno wkurza liberalizm sędziów, którzy rzadko kiedy reagują na koszenie równo z trawą naszych zawodników. Nawet gdy już przyznają rzut karny, to jest on zbyt łatwo broniony przez bramkarza drużyny przeciwnej.

„Striker '95", mimo ambicji zostania pierwszą multimedialną piłką nożną, jest produktem na średnim poziomie, nie wnoszącym zbyt wiele do gatunku. Upchanie CD wstawkami filmowymi nie sprawdziło się po raz kolejny.

Pałcjusz

STRIKER '95

TIME WARNER INTERACTIVE '94

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP



PC 386 - CD



ISLE of the DEAD
przygodówka - 36,30



FRANKENSTEIN
platformówka - 29,50



SOŁTYS
przygodówka - 36,30



SPY MASTER
platformówka - 23,60



LIGA POLSKA
manager - 19,90



ICE HOCKEY
sportowa - 12,20



ARNIE II
strzelanka - 19,90



SEN
przygodówka - 16,80

LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!
L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis oferowanych gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.



TimSoft
ul Kościuszkowców 8
75-350 KOSZALIN
☎ (0-94) 40-25-41

Jeśli nie znajdziesz któregoś z poniższych programów w swoim sklepie komputerowym, zamów go szybko u nas telefonicznie (szczegóły w ZASADACH SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ).





























WKRÓTCE:
Miecze Valdgira II - przygodowo-zręcznościowa gra fantasy,
Master Mon - doskonały monitor pamięci z pakietem przykładowych programów (w tym program do odtwarzania, z poziomu Basic-a, muzyki stworzonej w programie Hardtrack Composer).

ZASADY SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

Ceny w nowych złotych zawierają VAT i obowiązują do ukazania się następnego numeru pisma.

UWAGA: przy zakupie kilku programów **WYSOKIE ZNIŻKI:**

- ✔ DWA PROGRAMY **5 %**
- ✔ TRZY PROGRAMY **8 %**
- ✔ PIĘĆ PROGRAMÓW **10 %**
- ✔ ZAMÓWIENIE NA KARCIE REJESTRACYJNEJ **5 %** (dodatkowo)

Zamówienia, koniecznie z dopiskiem Top Secret., prosimy przesyłać na kartkach pocztowych lub kartach rejestracyjnych. Można także zamawiać telefonicznie. Należy podać swój dokładny adres, tytuły zamawianych programów oraz rodzaj komputera. Termin realizacji około 14 dni. **OFERTA SPECJALNA** - specjalnie dla naszych Klientów przygotowaliśmy ofertę kilkudziesięciu najlepszych programów w bardzo niskich cenach. Szczegóły po przesłaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem.

Lista przebojów

HITY świat

AMIGA 1200	CD-32	AMIGA	PC CD-ROM	PC
1. ULT. SOCCER MAN.	1. SUPER SKIDMARKS	1. ULT. SOCCER MAN.	1. FRONT.: FIRST ENC.	1. SIM CITY 2000
2. UFO	2. LEMMINGS	2. SUPER SKIDMARKS	2. DISCWORLD	2. FRONT.: FIRST ENC.
3. BURNTIME	3. SUBWAR 2050	3. SENS. W. OF SOCCER	3. DARK FORCES	3. OVERLORD
4. ROADKILL	4. SUPER PUTTY	4. BEAU-JOLLY COMP.	4. TFX	4. PREMIER MAN. 3
5. HIGH SEAS TRADER	5. THE CLUE!	5. PREMIER MAN. 3	5. DESERT STRIKE	5. DISCWORLD
6. THEME PARK	6. MICROCOSM	6. UFO	6. PGA TOUR GOLF	6. X-COM
7. FOOTBALL GLORY	7. JUNGLE STRIKE	7. JUNGLE STRIKE	7. DRAGONLORE	7. FILGHT SIMULATOR 5
8. SIM CITY 2000	8. ROADKILL	8. PGA EUROP. TOUR	8. ST. TREK: THE FINAL...	8. DOOM 2
9. GUARDIAN	9. BENEATH A S.SKY	9. M. U.: THE DOUBLE	9. THEME PARK	9. TIE FIGHTER
10. PREMIER MAN. III	10. PGA EUROP. TOUR	10. CANNON FODDER 2	10. RISE OF THE R.	10. RISE OF THE R.

HITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. JURRASIC PARK	1. LASER SQUAD III	1. DEATHMASK	1. DOOM II	1. GLOBAL WAR
2. S. MARIO BROS 3	2. BATTLE SHIPS	2. MORTAL KOMBAT II	2. SYNDICATE	2. KSIĄŻE
3. HOME ALONE II	3. LASER SQUAD II	3. ALIEN BREED II	3. X-COM: TERROR...	3. SUPER FORTUNA
4. BATTLE TOADS	4. MONOPOLY	4. MORTAL KOMBAT	4. GUNSHIP 2000	4. GALLAHAD
5. TERMINATOR II	5. LASER SQUAD	5. ISHAR II	5. ALONE II	5. CYWILIZACJA
6. STREET FIGHTER II	6. MECHADEUS	6. CANNON FODDER	6. TIE FIGHTER	6. CAVERNIA
7. BATMAN RETURNS	7. WŁADCA	7. SYNDICATE	7. F-14 FLEET DEF.	7. WŁADCA
8. MORTAL KOMBAT II	8. TAPPER	8. SIM CITY 2000	8. MORTAL KOMBAT	8. LIGA POLSKA
9. DARKMAN	9. RICK DANGEROUS II	9. FRANKO	9. TEENAGENT	9. KOLONY
10. DJ BOY	10. PIRATES	10. LION KING	10. L. OF KYRANDIA	10. INSPEKTOR

SHITY listy

NINTENDO	COMMODORE	AMIGA	PC	ATARI XL/XE
1. CONTRA	1. OPERATION WOLF	1. BLUES BROTHERS	1. PACMAN	1. ADAX
2. GALAGA	2. HANS KLOSS	2. RODLAND	2. ELECTROBODY	2. UPIÓR
3. WRESTLING	3. DONKEY KONG	3. KAJKO I KOKOSZ	3. GOOSE	3. RASZYN 1801
4. TURTLES	4. ROBBO	4. GOLDEN AXE	4. VERBATIM	4. CONVICTS
5. COMBAT	5. MONOPOLY	5. VROOM	5. ZOOL	5. ROBAL

HITY tematyczne

ADVENTURE	BAT'N'BALL	BEAT'EM UP	PLATFORM	SHOOT'EM UP
1. VALHALLA	1. PINBALL ILLUSIONS	1. MORTAL KOMBAT II	1. LION KING	1. CHAOS ENGINE
2. MONKEY ISLAND 2	2. PINBALL FANTASIES	2. MORTAL KOMBAT	2. ALADDIN	2. DESERT STRIKE
3. INDY	3. PINBALL DREAMS	3. SHADOW FIGHTER	3. JAMES POND 3	3. SKELETON KREW
4. BENEATH A S.SKY	4. ARKANOID 2	4. IK+	4. RUFF'N'TUMBLE	4. TOWER ASSAULT
5. STAR TREK	5. ARKANOID	5. BODY BLOWS	5. FLASHBACK	5. GUARDIAN
6. S. THE SORCERER	6.KRYPTON EGG	6. B.: PAWS OF FURY	6. SOCCER KID	6. ALIEN BREED 2
7. DREAMWEB	7. BUNNY BRICKS	7. PANZA KICK BOXING	7. PUTTY SQUAD	7. BANSHEE
8. L. OF KYRANDIA	8. LORDS OF WAR	8. TORVAK THE WAR.	8. BUBBLE'N'SQUEAK	8. PROJECT-X
9. L. OF THE TEMPTR.	9. BOTICS	9. B. BLOWS GALACTIC	9. SUPERFROG	9. ALIEN BREED '92
10. MONKEY ISLAND	10. SHUFF. CAFE	10. BUDOKAN	10. NAUGHTY ONES	10. JUNGLE STRIKE

[illegible] chlebem? Nie za Kiwi!

Siedzę tak sobie na kanapie i rozmyślam o różnych rzeczach. O tym co za oknem dzieje się, o tym co w komputerach piszczy i o jeszcze kilku rzeczach globalnie mniej ważnych, aż tu nagle słyszę takie słowa: „A wie pan w Nowej Zelkandii to jest tak fajnie, tam jest niewielu ludzi, tam to jest istny raj na Ziemi. A jeszcze panu powiem, że ambasada Nowej Zelkandii to oferuje każdemu przeprowadzającemu się do nich mieszkanie, obywatelstwo, pracę i święty spokój i nawet podatków u nich nie ma".

Przyznam, że aż mi ciarki po plecach przeszły, kilkanaście minut musiałem zbierać myśli. Przecież to jedna z najwspanialszych wiadomości. To my tutaj jak szaleni zabijamy się o to żeby mieć mieszkanie, najlepiej gdzieś w spokojnym miejscu, gdzie nie jest tak „ciekawie" jak w kraju, a tu oferują to wszystko! W tym momencie w mojej głowie pojawił się plan działania. Najpierw pojadę do ambasady Nowej Zelkandii, aby dopełnić wszelkich formalności. Później spakuję się, wykupię bilet na samolot i jeszcze dzisiaj wyląduję na jednym z lotnisk Nowej Zelkandii.

Zabrałem się ochoczo do wypełnienia postawionego planu, najpierw adres ambasady. Przeszukałem książkę telefoniczną, znalazłem, jest! Niestety był tylko telefon, bez adresu. Zadzwoniłem pod podany numer, cisza nie ma sygnału. Ze zdenerwowania podszedłem do lodówki po coś do picia. Otwieram ją, a tu się okazuje, że nie działa. Włączam światło, nie działa. Teraz dopiero uświadomiłem sobie, że za oknami jest ciemno. W ani jednym oknie światła. Pustki na ulicach, żadnego samochodu. Nagle zobaczyłem jakiegoś przechodnia, zamachałem do niego ochoczo, porozmawiałem chwilę i co się okazało. Wszyscy już wyjechali do Nowej Zelkandii, zostałem tylko ja i on. Ja to wiadomo dlaczego jeszcze nie wyjechałem, przez zagapienie, ale on z innego powodu. On po prostu był tym, który tę całą plotkę o Zelkandii rozpuścił.

Ostatni Rodak w Ojczyźnie

PRENUMERATA

Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 2,80 zł, w prenumeracie 2,60 zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 2,80 zł, w prenumeracie 2,50 zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także „RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za czwarty kwartał wynosi 8,4 zł. Wpłat należy dokonać do dnia 20 sierpnia 1995 r.

– Wpłaty należy przesyłać do „RUCH" S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH" S.A.

– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów, artykuły o muzyce, grafice, animacji, multimediach, recenzje najnowszych CD oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64. Cena detaliczna – 2,50 zł, w prenumeracie 2,20 zł.

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:

① Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 31.09.95	Bajtek	Commodore & Amiga	TOP SECRET	ATARI magazyn
od numeru:				Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn" *Dział prenumeraty Wydawnictwa*
CENA	2,60	2,20	2,50	
	x	x	x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)				
	x	x	x	
po ile egzemplarzy				
	=	=	=	
SUMA	+	+		
			=	
RAZEM:				





Prenumerata to taniej i pewniej

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto -

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto -

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....

Słownie zł ....

....

Imię

Nazwisko

Ulica, nr

Miasto -

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Służby Polsce 2
02-784 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-139-11

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

PRENUMERATA

Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism, należy:
  - ❑ wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - ❑ do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - ❑ wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 33 zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 147 zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Służby Polsce 2, 02-784 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 644 77 37, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

bbs

SysOp ma głos

Tym razem będzie głównie o BRE, choć nie tylko. Zacznę od tego, że nasz System (nie bez kozery napisałem to przez duże „S") dał sobie samodzielnie radę podczas mojej nieobecności – wyjechałem na tydzień na urlop (do Jelenia na motyle, jak zwykle) i zostawiłem BBS bez żadnego nadzoru. Po powrocie okazało się, że przez cały czas wszystko działało jak należy, nic się nie powiesiło, poczta krążyła we wszystkie strony jak trzeba, co jest dla mnie dość istotnym powodem do zadowolenia.

Teraz BRE. Przypomnę, że jest to taka gra ekonomiczno-militarna, w której mogą brać pojedynczy userzy i całe BBS-y, a wszystko jak zwykle sprowadza się z grubsza do zdobycia jak największych pieniędzy, za które uda się kupić wojsko którym pokonamy przeciwników zdobywając tym sposobem jeszcze więcej pieniędzy. Otóż zapadła już klamka – liga BRE (czyli wszystkie BBS-y biorące udział w grze) będzie koordynowana przez mnie. Przewiduję w związku z tym kilka zmian w dotychczasowej konstrukcji ligi. Największą będzie dopuszczenie do gry nie tylko całych BBS-ów (planet), jak to miało miejsce do tej pory, ale również (w miarę wolnych miejsc) punktów (planetoid?) sieci Fido. Wprawdzie taka pojedyncza planetoida nigdy nie będzie w stanie zostać potęgą na miarę dużego BBS-u, jako że w BBS-ie gra nawet kilkanaście osób, a punkt, cóż, grać może jedynie w pojedynkę, jednak wbrew pozorom sytuacja nie jest wcale tak zła. Po pierwsze, samemu w domu można grać bardzo systematycznie, o co zwykle trudno userowi czekającemu czasem i kilka godzin na połączenie z BBS-em, po drugie, w przypadku kilku planetoid dobrze koordynujących swoje działania, mają one sporą przewagę taktyczną nad nawet dużą planetą, na której znajduje się kilka państw. Wynika to z różnych rozważań na temat sposobu prowadzenia ataków za pośrednictwem różnych środków (bomby takie siakie i owakie, oraz Gooie Kablooie). Nie będę teraz przedstawiać ogólnej teorii wojny totalnej, ani cytować von Clausevitza – uwierzcie mi na słowo, punkty mają swoje szanse, zwłaszcza, jeśli będą zawierać alianse.

Liga w nowym kształcie (ale bez rewolucji, to co już jest dobrze zorganizowanego pozostanie) wystartuje w drugiej połowie września albo na początku października – dzięki temu będą się mogli do niej włączyć mniej więcej w tym samym czasie wszyscy chętni, wśród których jest trochę studentów, balujących jak wiadomo do końca września.

To już właściwie wszystko na dzisiaj, jako że zapanowały wakacje i nic się nie dzieje. Userzy zwinęli manatki i wyjechali za miasto na zieloną trawkę, nie biorąc ze sobą w większości wypadków komputerów i modemów, punkty zamroziły swoją działalność (taki Rooshkeen na przykład wyjechał do Hiszpanii czy innego Maroka i ani mu w głowie ściąganie poczty i odpowiadanie na listy bądź gnębienie chętnych w Dooma po kabelku; ma chłopak w tej ostatniej dziedzinie spore osiągnięcia). W odróżnieniu od zeszłorocznych tegoroczne upały nie powodują wyraźnych zakłóceń w pracy BBS-u, może dlatego, że nie ma już najbardziej grzejącego się elementu, jakim był piecyk 40 MB firmy Seagate. Jedynie CD ROM twardo odmawia poprawnej pracy, ale że zaczął to robić jeszcze kiedy było zimno, trudno zwalać winę na kanikułę. Za chwilę wyłączę komputer, zostawię BBS, wezmę siatkę i pójdę łapać przedstawicieli Lepidoptera, czyli łuskoskrzydłych, które w tym roku występują w bardzo dużych ilościach.

Wasz SysOp

Hyp...hyp...hypery

POWITANIE: „Cześć zdradliwe pachołki Stalina!?!
Mam dla was propozycję nie do odrzucenia (granat?)."

Minder Mcshmall

ULTIMATUM: „Jeżeli nie spełnicie żądań, wpuszczę wam przez BBS mojego najnowszego (pierwszego) wirusa napisanego w Turbo Pascalu. Mój pupilek ma na imię Grey Rat (grey_rat) i z Top Secret BBS będzie źle!!! I to nie żarty!!!"

Paweł P. „Czacho"

Stamtąd skąd będziesz dzwonił (pieczęć na liście) zapłacisz niezły rachunek za połączenie z Warszawą... – red.

„RZONDANIA (Ż)": „Utycia Naczelnego (jest za chudy)."
Ja super Ja tj MODEL tj Jochny

NIEDOWIAREK: „Do tej pory w to nie wierzyłem – gdy poprosiłem w kiosku o „TOP SECRET", pani zaczęła szukać w magazynach erotycznych, po czym poinformowała mnie: „Nie ma". Po sugestii, aby przeszukała dział komputerowy, znalazła to, co chciałem kupić. Ciekawe przeżycie!"

CHRISBECUEL

DO YOU SPEAK ENGLISH?: „Cześć nazywam się Tomek, niektórzy wołają na mnie ryba, ale ja tego nie lubię. Napisałem do was list z kuponami „pole do popisu" i na hity i shity (a propos co to właściwie znaczy SHIT, stary kit czy co?)."

Tomek

Jakby to zgrabnie ująć... – kał? – red.

BUNT: „... (cholera, muszę zmienić długopis bo tamten chyba domyślił się że to list do was) ..."

The Generat

SAMOKRYTYKA: „Po przeczytaniu onego zdania uważacie mnie za totalnie zdebilałego frajera i kretyna niedorobionego franczna mana."

Jaworznicki Pieron

SMAKOSZ PEŁEN NIESPODZIANEK: „Niewiem poco wysrałem te 4500 na znaczek do Was, ale jeśli mnie nie wydrukujecie z ogromną chęcią wyrzygam stówę na nóż na was."

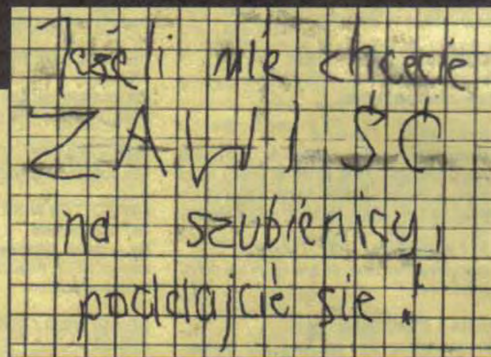
ZOMBIE

ERRATA: „Przyznaję rację Ziółkowi, w lutowym numerze w Hyperach palnełem taki kwas o metkach, że czasów takich kwasów nie pamięta mój pradziad Casanova (Taki kwas!)."

PFEIL ERROR

PROPOZYCJA NIE DO ODRZUCENIA: „Jak mnie wydrukujecie to wysadzę w powietrze redakcję konkurencji."

Apel



POZORY MYLĄ: „Czy słyszeliście już ten dowcip? Pyta kolega policjanta: „Dlaczego wpychasz sobię tę kromkę chleba do tyłka?", a ten na to: „Dentysta polecił bym jadł drugą stroną". Na marginesie trzeba powiedzieć, że mundurkowi nie mają poczucia humoru. Za ten kawał, w czasie kontroli dokumentów samochodu, mój kuzyn zebrał mandacik w wysokości 50 zł. Jest to tymbardziej dziwne, że od razu zrozumieli jego sens, co przy ich ujemnym ilorazie inteligencji jest niewytłumaczalne naukowo."

von Moltke

ODA DO AMIGI:
„Hej Amigo, co się smucisz?
ze wsi jesteś, na wieś wrócisz!
Amigowcu nie rżnij głupa
DOOM nie chodzi no i dupa!"

Mr. Sołtys

ZDZIWIONY?: „Po przeczytaniu nr 5/95 oczy mi wyleciały (jedno znalazłem pod biurkiem, a drugiego jeszcze nie. Być może wpadło do odkurzacza, kiedy odkurzałem mieszkanie)."

JEDNOOKI (TYMCZASOWO) RUMCAJS

ŻYCZENIA...: Życzę wszystkiego co najgorsze, a szczególnie oblania sesji.

Feud

„P.S.": „Koperta jest trochę brudna, ale to listonosz wyświnił."

The Generat

„P.S. II": „Przysyłam wam trochę papieru (toaletowego – red.), żeby nie było trzeba drukować na kupionym i żeby Top Secret był tańszy."

The Generat

Dzięki! Właśnie wykorzystaliśmy - red.

Nie wszystko białe, co dom wariatów.

Po tygodniu nieobecności wpadam sobie do redakcji, a tu nikogo nie ma, mebli nie ma, komputery wyniesione, tylko ściany jakieś dziwnie białe. No tak, myślę, pewnie kolejna przeprowadzka, tym razem do Kabat, albo i dalej. Wybrałem się więc na poszukiwania istot myślących. Znalazłem na szczęście kogoś w pokoju „internetowym" – dobrego człowieka, który powiedział, że ktoś ze świrów (czyli redakcji TS) może się znajdować w Wydawnictwie. Pognałem tam czym prędzej, i istotnie, znalazłem. Naczelny, spojrzał na mnie, ale z początku nie mógł załapać. Skojarzył w końcu kim jestem i rzekł „Aaa to Ty? Listy są na parapecie w redakcji." Wyszedłem co tchu, znowu wchodzę do redakcji, patrzę na parapet i oczom nie wierzę! Takiej sterty to jeszcze nigdy nie dostałem! To dzięki Wam, drodzy Czytelnicy, drukujemy dziś kolejną, wspaniałą, ogromną, niepowtarzalną rubrykę TnT.

Ach! Prawie bym zapomniał! Ten kawał w poprzednim numerze nie znalazł się tam tak zupełnie przypadkowo. Wyobraźcie sobie, Haszak kupił „błękitną strzałę", która właściwie jest srebrna, ale to nie jest aż tak ważne. Podobno wyciągnął 140 kilosów, lecz kto mu tam wierzy, zwłaszcza, że i tak właśnie stoi w warsztacie bez sprzęgła i hamulca (znaczy się strzała, nie Haszak). A ostrzegaliśmy – Będziesz Miał Wydatki.

Ze spraw bieżących to przychodzi bardzo mało kodów. Ledwo skleciłem tę część rubryki. Może w ogóle z niej zrezygnować? Co o tym myślicie? Czekam na listy.

DEAN

PS. Zasłyszane w FIDO:

Pyta się jeden facet drugiego o stomatologa. Ten mu odpowiada:
– Znam świetnego, ale jest on Anglikiem.
– Spoko, spoko, poradzę sobie.
Przychodzi więc na wizytę, siada na fotelu i pokazując lekarzowi szczękę mówi: „Tu!".
Na drugi dzień znów spotykają się obaj faceci:
– Kurcze, ten dentysta to idiota. Ja mu pokazuję bolący ząb, mówię tu, a on wyrywa mi dwa...
– Ale ty głupi jesteś. Two, to po angielsku znaczy dwa!
– Aaa, trzeba tak było od razu, następnym razem coś wymyślę.
Przychodzi więc na kolejną wizytę, siada na fotelu, wskazuje ząb i mówi: „Ten!"

AMIGA

AFTERBURNER / INDY
Spauzuj grę i napisz TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS. Teraz naciśnij:
G - dodatkowe rakiety,
N - dodatkowe życia,
> – następny poziom.

ALIEN TARGET / NINJA
Wpisz w high score:
END SEQUENCE – końcowa animacja,
LIFI IS BRUTAL – niespodzianka.

BATTLE SHIPS / KODŻI
Naciskając HELP nawet po zatopieniu kilku statków masz 40 strzałów.

BATTLE SQUADRON / NINJA
Wpisanie podczas gry CASTOR uczyni Twój statek niezniszczalnym.

BODY BLOWS 1 / Mieszko
Podłącz dwa Joysticki i wejdź do OPTIONS. Teraz przytrzymaj oba: jeden w prawo drugi w lewo, a ukaże się tajne Menu. Zmień 1UP: Normal na 1UP: MAX. Masz do wyboru Maxa.

BODY BLOWS GALACTIC / Mieszko
Super ciosy: Fire ukos do tyłu i góry lub przytrzymać Fire.

BUBBA & STIX / Darek Peplak
Gdy zaczynasz grę, za Tobą jest drzewo. Rzuć nad tym drzewem pędzlem i odwróć się zanim wróci. Drzewo zniknie. Idź zniszczyć czerwonego potwora na kółkach. Jak przejdziesz planszę czeka Cię bonus level.

CABAL / NINJA
Wpisz SCHLIKA – nieśmiertelność. „F2" – skipper leveli.

CANNON FODDER / KODŻI
Jeśli któryś z Twoich dostał i jeszcze jęczy, to podejdź do niego, a odda Ci swój stopień i amunicję.

CHASE H. Q. / Tomasz „D.J. AMIGO" Czarnołeski
Chcąc mieć więcej niż trzy użycia TURBO: gdy skończy się dogrywać etap i zacznie pojawiać się plansza, można nabić sobie kilka TURBO DOŁADOWAŃ przez naciskanie SPACJI w określonym tempie (trzeba wyczuć). Można wtedy jeździć nawet 1000 km/h. Wypadki przestają być groźne, a zbrodniarza dochodzi się już w tunelu. (Jak tak bardzo Ci zależy na darmowym TS to dopisuj swój adres – red.)

CHUCK ROCK / NINJA
Na ekranie tytułowym wciśnij „Esc", a potem wpisz jedno z poniższych zdań:
FAST AINT THE WORD,
UNCLE SAMS,
ITS FAIRY BOWBELL,
SHE LOVES CLEANING WINDOWS,
LIFE IS MY DREAM.

CLUE!, THE / ZUL
1. Na początku gry idź do hotelu. Porozmawiaj z recepcjonistką. Wybierz pierwszą możliwość na pytanie o imię – odpowiedź MARK GOLDBERG. Od tej chwili nie musisz płacić za pokój.
2. Gdy paserzy nie chcą kupować od Ciebie skradzionych rzeczy (śledzi Cię policja) idź do komisariatu policji i pogadaj z Inspektorem Gludo, a zdarzy mu się przykry wypadek – nie będzie Cię już śledzić.
3. Podczas napadu nie używaj takich narzędzi jak axe i hammer, bo robią za dużo hałasu.
4. Strażnika najłatwiej załatwić kiedy otwiera drzwi i wchodzi przez nie do jakiegoś pomieszczenia – zaczaj się z boku drzwi (tak, aby Cię nie widział), a kiedy wejdzie, szybko podejdź i ogłusz go.

DEFENDER OF THE CROWN / NINJA
Podczas turnieju ustaw kursor na wodzie z kobyłką, a zwycięstwo masz w kieszeni.

DRAGON'S LAIR 2 / NINJA
Aby obejrzeć grę wpisz: GET MORDOC DIRK.

FORGOTTEN WORLDS / Tomasz „D.J. AMIGO" Czarnołeski
Na screenie tytułowym napisz ARC i wciśnij klawisz HELP. Podczas gry: S - do sklepu, N - następny poziom.

GEMINI WING / Tomasz „D.J. AMIGO" Czarnołeski
Jeśli mając czwarte życie jesteś bliski śmierci, wciśnij lewy przycisk myszy i wal w FIRE aż do końca. Pojawisz się na nowo u góry ekranu. Hasła do leveli: 2. MR WIMPEY, 3. CLASSICS, 4. WHIZZKID, 5. GUNSHOTS, 6. DODGUYZ, 7. D.GIBSON.

IKARI WARRIORS / NINJA
Wpisz w high score: FREERIDE – energia.

INFERIOR / NINJA
Wpisanie kodu: 68493799, daje trzy dodatkowe statki lub jeden supermocny.

INTERPHASE / SPIDER HORROR
Zacznij grę i wpisz Fenny – masz teraz tajny „oglądacz" poziomów.

LAST BATTLE / NINJA
W tabeli wyników wpisz się jako: TORATORATORA. Otrzymasz nieśmiertelność.

LETHAL WEAPON / NINJA
Kombinacja:
ALT+Y+F - możesz latać,
ALT+Y+D - samobójstwo.

LOREMASTER OF THE DRAGONS / NINJA
Po wpisaniu: I POSSES ALL KNOWLEDGE, klawisze:
F1 – skipper poziomów,
F2 – nietykalność,
F3 – niewyczerpana energia,
F4 – brakujące runy.

LOST VIKINGS, THE / Paweł Peplak
Podczas wgrywania gry nie naciskaj na myszkę – będą tam podane wszyskie kody.

LOTUS TURBO CHELENGE II / komandos
Wpisz jako hasło:
TURPENTINE – nieskończony czas,
DUX – ukryta gra.

MANCHESTER UNITED THE DOUBLE / SCOOTER
Zamiast pierwszego dysku, włóż drugi. Znajduje się tu edytor, który umożliwia wpisywanie własnych drużyn, zawodników itd.

MC DONALDS LAND / NINJA
W OPTION MENU wpisz: KID i naciśnij „ENTER" – nieśmiertelność.

NEW ZELAND STORY / Tomasz „D.J. AMIGO" Czarnołeski
W grze istnieją „młyny" przenoszące do następnego etapu:
Etap 1.1 – naprzeciwko ptaka w klatce (lewy górny róg ekr.), przenosi do etapu 1.4;
Etap 1.2 – wyskoczyć na drugą półkę od dołu i strzelić w lewo;
Etap 1.3 – strzelić w punkt zlokalizowany tuż za lewą ścianą;
Etap 2.1 – nasz cel jest nad ptakiem w skalnej dziurze. Po wykorzystaniu młyna w 1.1, gdy jesteśmy w 1.4 należy przepłynąć, wskoczyć na półkę z literami E i D, postrzelać sobie teraz w lewo. Otworzyliśmy przejście do 2.9.

NICK FALDO GOLF / NINJA
Jeśli chcesz grać na Marsie, to gdy pokaże się zdjęcie FALDO wpisz: MAJORTOM.

NIGHT BREED / NINJA
Wpisz: RISEN FROM THE DEAD.

OUTRUN / NINJA
Zatrzymaj grę klawiszem CTRL i wpisz: ORINJ. Klawisz „HELP" przenosi do następnego levelu, a strzałka w górę dodaje czasu.
PACLAND / Tomasz „D.J. AMIGO" Czarnołeski
Na tytułowym obrazku wpisz „ AVALON" „, jeśli ekran błyśnie to uzyskałeś nieśmiertelność. Jeśli to nie poskutkuje, spróbuj inaczej. Rozpocznij grę dla dwóch graczy. Dojdź pierwszym jak najdalej. Drugim musisz dojść do wróżki, która da Ci buty. W drodze powrotnej pchnij trzeci kaktus, aż ukaże się żółty pacman. Gdy go weźmiesz natychmiast się zabij. Graj dalej pierwszym graczem. Jeśli zginiesz, to powtórz operację drugim graczem. Jak długo gracz drugi bierze żółtego pacmana, tak długo gracz pierwszy jest nieśmiertelny.

PIPELINE / Tomasz „D.J. AMIGO" Czarnołeski
Oto kody do gry: FOLD, EYES, EGGS, TEAR, PEAS, DUCT, PODS.
PREMIER MANAGER / NINJA
Zadzwoń pod numer 753423.

PREMIERE / NINGA
Po wpisaniu na ekranie tytułowym: SPARKPLUGS, spacja przenosi na następny poziom.



RISE OF THE ROBOTS / NINJA
Gdy chcesz walczyć tajnym zawodnikiem, wybierz opcję na dwóch graczy (wyskoczy HANDICAP). Wtedy skieruj jeden joystick w lewo, a drugi w prawo i tak parę razy. Obraz powinien mignąć i w wyborze zawodników jest SUPER VISOR.

ROAD BLASTER / NINJA
Przed startem wpisz hasło: LAVILLASTRANGIATO. Teraz klawisze:
1, 2 – zmieniają broń,
3 – daje osłonę,
4 – włącza dopalacz.

ROAD RASH / Grzegorz Mucha
Jeżeli chcesz pojeździć szybszym motorem, to jako kod wpisz:
– 1200001AV10015711BD6 – jeździsz „Pandą 600".
– 10000019D10033R1201P - masz „Bauzaja 600".
– 10000019D0000BB13NM1 – masz „Kami-Kaze 750".
– 10000017200126D14AMS – masz „Okuviena 1000".
– 10000014N10114715TD6 – „Ferruci 850".
– 1110002SV1015DF1UU2S - „Panda 750".
– 1110002QK11114G17HNG – „Diablo 1000".

ROAD RASH / NINJA
Wpisz się jako CYBER. Po wyjściu, gdy ukaże się RACE RESULTS wciśnij „F3" – wybieranie motorów. „F3" lub „F4" – kupno. Atakuj REXA, on posiada pałę.

ROLAND / MR. FANTA (DYMEK)
Wciśnij podczas gry klawisz HELP.

SAINT DRAGON / NINJA
Wciśnij „CAPS LOCK" i wpisz: DEACAFFEINATED. Następnie wciśnij „ENTER" i jesteś nieśmiertelny.

SETTLERS, THE / Paweł Peplak
Budynki buduj w grupach:
1. Kopalnia, huta, płatnerz, kowal.
2. Rolnik, wiatrak, piekarz, świniarz, rzeźnik.
3. Leśnik, tartak, drwal.
4. Kopalnia złota, huta złota.
Najszybsza produkcja.

SIMPSONS / MR. FANTA (DYMEK)
W czasie gry napisz: Eat My Schorts.

SIM CITY 2000 / MR. FANTA (DYMEK)
Podczas gry napisz „CASS" – plus 250 funtów.

SUPER HANG ON / MR. FANTA (DYMEK)
W HIGH SCORE wpisz 4H50 lub 75QJ.

TEST DRIVE 2 / SPIDER HORROR
Wpisz podczas gry:
AERF – duże przyspieszenie, extra hamulce.
GASS – przeskok do końca poziomu ze świetnym czasem i wynikiem.
60 UTRAN – niespodzianka.

THEME PARK / Minder McShmall
Jeśli jakieś urządzenie może zmieścić powyżej dwudziestu (słownie: 20) osób, to wejdź do jego menu (pytajnik) i zmniejsz liczbę osób do jednego (1). Teraz kliknij prawym przyciskiem myszy na malutkiej ikonce ludzika (ale nie tam, gdzie zatrudniasz ludzi) i już do Twojego urządzenia może wejść ponad 6000 osób! (Żądam za to dożywotnej prenumeraty T. S.)

THEME PARK / MR. FANTA (DYMEK)
Wpisz się w SETUP NEW THEME PARK jako: HORZA. Teraz: CTRL + C daje Ci gotówkę, ALT + Z wszystkie rodzaje urządzeń, CTRL + Z wszyskie sklepy. Gdy zacznie się strajk, F8 rozpocznie negocjacje, 8 – negocjacje z dostawcami.

VIGILANTE / Tomasz „D.J. AMIGO" Czarnołeski
Po skończeniu gry i inicjałów, wpisz do Hall of Fame GREEN CRYSTAL. Po ponownym uruchomieniu gry wciśnięcie F1 doda jedno życie, a F8 przeniesie Cię do następnej planszy.

WINGS OF FURY / MR. FANTA (DYMEK)
Naciśnij [I] – pomoc przy lądowaniu.

WINGS OF FURY / RYU
Kiedy pokaże się napis „PASSWORD" wpisz kolejno litery I+Z+A, naciśnij „ENTER" i po kłopocie.

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ / Sebastian Szczepański
LENINJESTWIECZNY – dodaje 100% energii, DAWAJ MI PLANSZE – przenosi do następnego etapu.

ATARI ST

BARBARIAN / TANGO
Kiedy pojawi się napis REPLICANTS naciśnij klawisz T, a staniesz się nieśmiertelny.

LARRY / Dawid „RYGIEL" Rygielski
Ciekawy numer telefonu: 209 683-6858.

LETHAL XCESS / Dawid „RYGIEL" Rygielski
Na screenie tytułowym wpisz: COKE. Teraz klawisze 1-5 – wybór leveli.

NETHERWORLD / Dawid „RYGIEL" Rygielski
W tabeli High Score wpisz: VXZ158 – nieśmiertelność.

PREHISTORIK / Tango
Jeżeli chcesz dostać banana, uderz maczugą w napis level.

SKWEEK / Dawid „RYGIEL" Rygielski
W menu trzymając spację wduś F2.

STARQUAKE / Dawid „RYGIEL" Rygielski
Kody teleportów:
1. TABET, 2. HINDI, 3. KWANG, 4. ROKEA, 5. SOLUM, 6. CWORF, 7. KALED, 8. TSOIN, 9. BORNO, 10. SOCHI, 11. FLIED, 12. NICHA, 13. LUANG, 14. CHING, 15. DAVRO.

WINGS OF DEATH / TANGO
Podczas gry wpisz: ST FOREVER. Teraz możesz korzystać z poniższych klawiszy funkcyjnych dokonując zmian postaci:
F1 – w insekta,
F2 – w nietoperza,
F3 – w orła,
F4 – w smoka,
F5 – w gryfa.
Użycie poniższych klawiszy spowoduje wywołanie:
F6 – myśliwego,
F7 – niszczyciela,
F8 – tarczy ochronnej.
Wciśnięcie kolejnych dwóch klawiszy spowoduje:
F9 – wyłączenie autofire,
F10 – uzupełnienie energii.

PC

BETRAYAL AT KRONDOR / Wojciech Szczepański
Hasła do skrzyń:
Trzyliterowe: die, fog, ice, key.
Czteroliterowe: bell, shoe, milk, rope, line, rust, fire, rain, cane, echo, pipe, door, drum, bull, book, ring, wind, hole, plow, hair, eggs, bard, wall, name, path, surf, dice, logs, bark, lake, eyes, ring.
Pięcioliterowe: sword, water, colts, onion, coals, snail, stove, chest, river, arrow, stars, noose, towel, honey, grave, sieve, stake, death, music, shoes, ocean, smoke, blood, thorn, holes, wrong, cards, pease, wagon, noise, table, fleas, broom, blade, ashes, haste, weary, spurs.
Sześcioliterowe: barrow, coffin, spider, breath, bottle, future, paddle, square, gloves, equals, sponge, priest, temper, mouser, icicle, saddle, briars, button, walnut, bubble, jacket, shadow, stairs, candle, secret, bridge, mirror, snares, trolls, orange.
Siedmioliterowe: outside, thought, promise, dispute, sawdust, hangman, alcohol, nothing, victory, knocker, silence, farrier, gallows.
Ośmioliterowe: gauntlet, horseman, mattress, the dead, alphabet, darkness, delekhan, treasure, sunshine, stranger.
Dziewięcioliterowe: yesterday, snowflake, waterfall, day night.
Dziesięcioliterowe: eye to eye.
Przerwy między wyrazami również liczą się jako litery.

BLACK THRONE / Caminoix z Cracova
W głównym menu poczekaj na demko. Jeśli teraz wyjdziesz do DOS'u, to pokaże się kod do poziomu z dema. Nie działa w 100% (nie wiem, od czego zależy).

CENTURION / Caminoix z Cracova
Nie opłaca się zbierać dużo kasy: po 99999 talentach licznik się przekręca.

CHICAGO '89 / Wojciech Szczepański
Jeśli aktualnie jesteś gangsterem, najbezpieczniej kierować się w dół planszy i z niej uciekać. Natomiast celem policjanta jest zablokowanie złodzieja tak, aby nie mógł się ruszyć lub strzelanie do niego (shift), aż się zapali. Innym gorącym klawiszem jest Delete, czyli włączenie syreny policyjnej.

CIVILIZATION / Feud
Łatwy sposób na sprowokowanie wojny: wysłać na terytorium wroga karawanę. Wcześniej czy później ktoś ją zaatakuje. Rakiety jądrowe są doskonałe do patroli morskich i atakowania okrętów – brak skażeń. Jeśli na lądzie jest więcej niż 6 skażonych pól, nastąpi ocieplenie klimatu.

COLGATE / KOWAL
Aby zniszczyć dom bakterii stań przy nim i naciśnij „F1".

COLONIZATION / BARNABA
Weź na warsztat (np. NCEDIT) plik MENU.TXT. Znajdź w nim linię @COLONIZOPEDIA i usuń ją oraz wszystkie następne aż do @END. Obrobiony plik nagraj na dysk i włącz grę. W menu głównym zamiast opcji COLONIZOPEDIA zobaczysz opcję Cheat, za pomocą której można dodać sobie oddziały, pieniądze i parę innych rzeczy.

DOCTOR WHO / Sir Tomciu
Wpisz: JAMES BOND AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS.

ELVIRA 2 / Wojciech Szczepański
Aby wyjąć klucz z akwarium trzeba wrzucić rybkom mięso zatrute substancją doktora.

FRONTIER / Feud
Najlepszą bronią o małym ciężarze jest 5MW Beam Laser (chyba 4MW – red.). Jeśli możesz, instaluj laser na tylnym pylonie – część przeciwników sama wlezie Ci w celownik. Na krótkich dystansach doskonała jest Smart Missle (odległość mniejsza niż 2km – 99% trafienia). Jeśli masz towar na który jest oferta w Biuletin Board, sprzedaj najpierw 1+ na zwykłym rynku (Stockmarket) – resztę opchnij w „Biuletin...". Na rynku pojawi się 65535+ sprzedanego towaru i od tej chwili to już tylko przekręt licznika kasy... W dalekich sektorach Imperial System często spotyka się Imperial Couriery, za które są ogromne nagrody (po 3000-4000), ale które bardzo trudno stracić. Zawsze warto kupić Gem Stones, jeśli cena jest niższa niż 3000 – w zindustrializowanych systemach zarabia się wtedy krocie.

GEAR WORKS / Michał Kluz
Kod: 8562 – 12 etap.

GOLDEN AXE II / Warieden
W pałacu Death Addera przepaść przeskocz ciosem „w brzuch".

JAMM IT / Bartłomiej Cyrny
Kody dla SLADE:
2. MRKYMCY, 3. HNSFJLD, 4. DWGTSTN, 5. DMDWYDZ, 6. TRYBRNM, 7. BRNMCMN, 8. JSPHKSC, 9. PHLSRGR – ostateczne starcie!

JUNGLE STRIKE / SLADE – KILLED IN ACTION
Wpisz jako kod „MMMMMMMMM" (9×M) – będziesz miał dostępnych wszystkich „MISSED IN ACTION". Polecam Wild Billa.

LEGENDS OF VALOUR / Grzegorz Maculewicz
PC i Amiga. Najbardziej intratna trasa handlowa wiedzie od Dirty Daqlish's do złomowiska Drysdale'a. Gdy zdobędziesz najwyższy stopień w bractwie lub świątyni, znajdź w jego/jej budynku swój (od tej chwili) pokój – są to drzwi, wcześniej o statusie Secure. Dowiesz się, jaki jest cel gry i jak go wypełnić.

LETHAL WEAPON / VASQEZ
ALT+Y+Q - następny poziom,
ALT+Y+J - nieśmiertelność,
ALT+Y+K - amunicja.

LITTLE BIG ADVENTURE / Bartłomiej Cyrny
Tuż po uwolnieniu się z więzienia skieruj się „kilka" kroków na południe. Powinieneś znaleźć metalową kratę w podłodze (niedaleko wysypiska śmieci). Zjedź na dół, znajdziesz tam trzy grzybki (dodatkowe bonusy), a w jedenej z beczek pięć złotych monet. Teraz wciśnij „Esc" potem „Quit to game", potem „Continue saved game", następnie Twój „save". Możesz znowu wszystko pozbierać od nowa i powiększyć bez ograniczeń kieszeni!!! Ten manewr powtarzaj dowolną ilość razy, a kasa przybierze na wadze!

MAGIC CARPET / Olek
1. Wciśnij I.
2. Wpisz RATTY.
3. Wciśnij ENTER.
4. Od tej chwili działają klawisze:
Alt-F1 – wszystkie czary,
Alt-F2 – więcej mana,
Alt-F6 – leczenie,
Alt-F7 – zabicie wszystkich potworów,
Shift-C - następny level.
Aby rozpocząć grę od dowolnego levelu uruchom ją poprzez:
„CARPET –LEVEL X", gdzie X od 0 do 50.

PREHISTORIC / MICHAŁ
Podczas czołówki uderz po kolei 1, 2, 3 i 4, a następnie naciśnij SPACE – nieśmiertelność.

PREHISTORIC / Maciej Nierebiński
Aby zdobyć więcej punktów, poskacz kilka razy na misku i walnij go. Czasami warto odbić się od niedźwiadka i postukać w powietrze. Można znaleźć schodki do platformy z jedzeniem lub życie.

RISE OF THE TRIAD / Olek
DIPSTICK – włącza Cheat Mode,
CHOJIN – Extra God Mode,
BOING – Elasto Mode,
GOARCH – następny level,
GOTO – zmiana levelu,
GOOBERS – restart epizodu,
REEW – restart poziomu,
WHACK – strata 10% zdrowia,
PANIC – strata broni,
86ME – śmierć,
DIMON / DIMOFF, SHINEON / SHINEOFF,
GOTA 386 / GOTA 486 – detale,
LONDON / NODNOL – mgła, wł. / wył.
RIDE – widok z pocisku,
WHERE – gdzie jestem?
MAESTRO – Juke Box (wybór muzyki),
CARTIER – pełna mapa,
GOGATES – sami sobie sprawdźcie.

RISKY WOODS / Michał Myszor
Na planszy tytułowej wpisz litery od Q do P - nieskończona ilość żyć.

SPACE COMMANDER / Wojciech Szczepański
Napisz w trakcie gry ABC123QXY – będziesz miał nieśmiertelność. TAB+D obejrzenie dema.

THEME PARK – CD / LEPERS
Jeżeli chcemy mieć fajny park to wejdźmy na CD do katalogu e:\game\save i przekopiujmy plik demo.g0 do katalogu z save'ami na twardym dysku (u mnie d:\games\theme\save). Potem uruchommy grę, podajemy się za „demo" i wgrywamy pierwszy save.

VIVI / Wojciech Szczepański
Klawiszami od 1 do 9 zwiększa bądź zmniej-



sza się prędkość bohaterki. Jest to pomocne przy bardziej skomplikowanych planszach.

WARCRAFT / SIR PAWEŁ & DOMAN
Naciśnij ENTER i wpisz CORWIN OF AMBER i ENTER. Teraz ENTER i pisz:
ORC[od 1 do 12] – zmiana etapu,
HUMAN[od 1 do 12] – zmiana etapu,
HURRY UP GUYS – przyspieszenie czasu,
SALLY SHEARS – cała mapa,
EYE OF NEWT – wszystkie czary,
POT OF GOLD – 10000 sztuk złota i 5000 ton drewna,
IRON FORGE – najlepsze tarcze i miecze,
THERE CAN BE ONLY ONE – uodpornienie na ciosy i super siła,
YOURS TRULY – zakończenie danego poziomu,
IDES OF MARCH – zobacz sam!

8 BITÓW

AMSTRAD

DIZZY HOLDING / Marek Lis
Kluczem (THE GRAVEYARD KEY) otworzysz drzwi w „THE GATEWAY TO THE GRAVEYARD". „A CAN OF 3 in 1 OIL" służy do opuszczenia mostu zwodzonego w „THE SHARK IN TESTED MOAT". Pochodnią (A BURNING TORCH) podpalisz ogień pod kotłem. Dzięki oliwiarce (A MUCKY GREASE GUN) odsuniesz wózek zagradzający wejście do kopalni. Klapę koło pająka otworzysz łomem (STRONG CROWBAR).

GHOSTBUSTERS / Kinio
Jeśli chcesz mieć pewność, że złapiesz ducha, to ustaw pułapkę na samym środku ekranu, postaw ludzi naprzeciw siebie, strzel i kiedy duch będzie nad pułapką uruchom ją. Działa w 90% przypadków.

KANE / Marek Lis
Gdy w 3 levelu zabraknie Ci naboi, idź w prawy dolny róg ekranu.

LEMMINGS / Marek Lis
Na ekranie z numerem poziomu naciśnięcie klawiszy SHIFT + Z + X + E przenosi o level wyżej bez konieczności podawania hasła.

PROHIBITION / Marek Lis
Jeśli brakuje Ci czasu to naciśnij ESC – zacznie lecieć od nowa. Działa określoną ilość razy.

TITUS THE FOX / Marek Lis
Kody:
1. CE7E
2. 0100
3. B682

TOP GUN / Kinio
Jeśli chcesz się pozbyć komputera to opuszczając się po 250 metrów zleć na 0. 60% szans, że komputer nie wyrobi z nerwów i gruchnie o glebę. Tips z TS 6/95 może i działa, ale jest ryzykowny.

ATARI

GHOSTBUSTERS / KLOCEK
Jeżeli chcesz uzyskać na rozwój firmy 500000 dolarów, to podszyj się pod niejakiego HERBIE, który posiada konto o numerze 05250624.

COMMODORE

1-ST DIVISION MANAGER / Marcin Tekień
Przy sprzedaży zawodnika odrzucaj gorsze oferty. Nic Ci się nie stanie, a za słabego zawodnika zgarniesz kupę szmalu. Opłaca się kupno (każdego) zawodnika i natychmiastowa sprzedaż.

ACID RUNNER / BAMBER
Wciśnięcie i przytrzymanie klawisza „+" przyspiesza bieg Twojego ludzika.

ARABIAN NIGHTS / Kaczor Daffy
Aby być nieśmiertelnym wpisz: POKE 2631, 173; POKE 2632, 141; POKE 2633, 169; POKE 2634, 89.

ARKTYCZNE POLOWANIE / Rari & Kazi
Jako kod wpisz EMIL, a będziesz nieśmiertelny. Kod do 50-tej planszy: WHISKAS.

ARNIE / HEJ
Przejdź przez ulicę, wejdź między murki i ustaw się tak, by Twoje strzały dosięgały ludzi na ulicy. Teraz włącz AUTO-FIRE i zrób sobie trzy godzinną przerwę.

AUTOMANIA / MR. FANTA (DYMEK)
POKE 22409, 173 + [ENTER] + [F3] – nietykalność.

BLACK HAWK / Kaczor Daffy
Aby być nieśmiertelnym wpisz: POKE 8289, 99.

BLAGGER / Tango
POKE 3560,8 – nieśmiertelność.

BLINKY / Adam Trębski
Mikstura do fruwania: biały worek, czerwona ryba, niebieska flaszka i żółta flaszka.

BRUCE LEE / Kaczor Daffy
Nieśmiertelność: POKE 5686, 128.

BUGGY BOY / Sub Zero z Wałbrzycha
Na pierwszych napisach naciśnij L. Przejdź na drugą planszę i naciśnij T. Czas nie płynie.

CASTLE MASTER / MAESTRO
Jeśli staniesz na moście i zamkniesz go, znajdziesz się na dachu kaplicy – jest tam klucz. Należy jednak pamiętać, że most otwiera się tylko od zewnątrz!

CAULDRON II / BAMBER
POKE 23023,165 – nieśmiertelność.

COLGATE / NINJA 2
Chcąc uzyskać dodatkowe menu, wciśnij pauzę (spacja), a następnie klawisz backspace.

COMMANDO FRONITE / Marcin Jankowski
SPACJA - skipper leveli.

CRAZY KONG / MR. FANTA (DYMEK)
POKE 30625, 173.

DATER, THE / Kaczor Daffy
„Shift" + „W" – specjalne Cheat Menu:
1 – nieograniczona liczba istnień,
2 – nieograniczona ilość czasu,
3 – wybór levelu z którego się startuje,
4 – bez zderzeń kulki w grze.

DECATHLON / Mirek Kiereczyński
Zacznij grę od biegu na 1500 m. Postaraj się przebiec sprintem jak najszybciej. Teraz będziesz osiągał znacznie lepsze wyniki w innych konkurencjach.

DEFENDER OF THE CROWN / Kimboł
Księżniczkę ratuj tylko wtedy, gdy Saksoni mają jeszcze jakiś zamek, w innym wypadku nic nie zyskasz.

DOUBLE DRAGON / Mariusz Łuczak
By przejść do następnego etapu, naciśnij klawisz C=.

DRAGON HUNTER / HEJ
KOD: 2134638.

EUROPEAN CHAMPIONS / Marcin Tekień
Najlepiej gra się Polską (!). Recepta na gola: Szewczykiem najdź przeciwnika, potem zygzakiem grzej na prawy słupek. Na polu karnym skręć w kierunku lewego słupka i strzel w długi róg.

EXOLON / Mariusz Łuczak
Zdefiniuj klawisze sterowania hasłem ZORBA – nieśmiertelność.

FALCON PATROL 1 / Kaczor Daffy
Aby uzyskać nieśmiertelność wpisz: POKE 16764, 234; POKE 16765, 234.

FEARLESS FRED / BAMBER
Klawisz „+" przenosi do następnego poziomu, a klawisz „-" odwrotnie.

FIST 3 / Kimbol
Czas regeneracji utraconej energii skracasz sobie robiąc przysiady.

FLIGHT SIMULATOR II / JANOSIK
Zmień przyspieszenie (acceleration) samolotu na 65535. Silnik samolotu zacznie zwiększać obroty do 4000 bez zużycia paliwa.

FLIMBOS QUEST / Mirek Kiereczyński
W 4 levelu, gdy masz zabić owada nie rób tego. Wskocz na sklep i naciśnij fire i dół, wejdź do sklepu i masz już cały wyraz.

GALAXIONS / Tango
POKE 7065,230 – nieśmiertelność.

GALAXIONS 2 / Tango
POKE 17288,165 – nieśmiertelność.

GALAXY / Kaczor Daffy
POKE 3369, 230 – nieśmiertelność.

GIANA SISTERS / HEJ
Na 3. poziomie nad drugą przepaścią jest tajne przejście. Podskocz, a będziesz na 6. poziomie. Tak samo zrób na 6. poziomie, wylądujesz na 9.

GIANA SISTERS / Mariusz Łuczak
A+W+Z+X - następny LEVEL.

HACKER / MAESTRO
Kod: AXD-0314479.

JOE / Marcin Jankowski
Wciśnij SHIFT LOCK + RUN STOP – skipper leveli.

KACPER / Marcin Tekień
By wysadzić rumowisko w korytarzu „pod pijakiem", dynamit ustaw na drugim kamieniu od dołu, a detonator na ziemi. Pioruna użyj w lewej wieży zamkowej na słupie, a potem... naciesz oczy. Przedmioty zbędne: but, diament, kaktus, latający dywan. Po stracie wszystkich żyć wszystkie przejścia, które otworzyłeś pozostają otwarte, więc nie musisz ponownie zbierać przedmiotów.

KRAKOUT / JANOSIK
W miejsce na wpis dla najlepszych wpisz się jako C. Od tej pory będziesz nieśmiertelny.

LAST MISSION / Mariusz Łuczak
POKE 7927, 12; SYS 14848 – nieśmiertelność.

LEMMINGS ZONE / Michał Poche
Wpisz w opcji „Coca" słowo Wannabfree – cheat menu.

LOCOMOTION / Mirek Kiereczyński
Przytrzymując fire przyspieszasz jazdę pociągów.

LODE RUNNER / Kaczor Daffy
Aby uzyskać nieśmiertelność wpisz: POKE 7892, 255.

MANIAC MANSION / Kimboł
Jeżeli nie masz soku dla ducha, a on nie chce Cię na schodach przepuścić, to daj mu radioaktywnej wody z basenu.

MIDNIGHT RESISTANCE / NINJA 2
Nieskończoną liczbę żyć można uzyskać wpisując w tabeli wyników hasło „SIAMESE".

MECHANICUS / NINJA 2
Naciskając RESTORE możesz posłuchać ciekawej muzyki.

MONTY ON THE RUN / Kimboł
Na początku gry wstukaj „I WANT TO CHEAT", zbierz przedmiot na drugim ekranie i zaczekaj.

MOVE OUT / Michał
Podczas gry naciśnij * – skipper leveli.

NEMESIS / Kaczor Daffy
Jeśli chcesz zostać nieśmiertelnym wpisz: POKE 10239, 166.

NEVERENDING STORY / Kaczof Daffy
1. Lecąc smokiem naciśnij „RUN STOP" – akcja gry się spowolni i łatwo omijać błyskawice.
2. W wieży załatw potwory sprayem tak, aby wpadły do studni.
3. Gdy podczas lotu smokiem podleci do Ciebie biały potwór, możesz go załatwić podczas lotu zsuwając go w bok i ocierając o drzewa.

NIBBLY '92 / Kaczor Daffy
C= – skipper leveli.

ONE ON ONE / BAMBER
Podejdź do kosza, pchnij joy'a do góry i wciśnij dwa razy „FIRE" – efektowny „wsad" z obrotem.

PANTHER / Sub Zero z Wałbrzycha
Po wgraniu gry wpisz: POKE 14128, 197 lub POKE 14127, 169 – nieśmiertelność.

PAPER BOY / Mariusz Łuczak
POKE 50577, 0: POKE 50578, 0: POKE 50579, 0: POKE 50580, 0 – nieśmiertelność.

PIRATES! / MAESTRO
Jeśli załoga ma zły humor, można go podnieść atakując miasto z lądu (jeśli stracisz 60% załogi zadowolenie gwarantowane).

PRIDE / Marcin Jankowski
SÍPACJA – skipper leveli.

QUADRONOID / Marcin Jankowski
RUN STOP - skipper leveli.

QUASIMODO / Adam Trębski
POKE 16173, 243 wpisane po wgraniu da Ci nieśmiertelność.

Tipsy & kody

ROBBO / NINJA 2
Na 21 planszy dostaniesz drugą bombę, uderzając w znak zapytania.

ROD LAND 2 / Kaczor Daffy
Najpierw uzbieraj kwiatki. Gdy będziesz je miał wszystkie, zabij potworki. Za każdego z nich dostaniesz literę. Ułóż wyraz „EXTRA" – premia punktowa.

ROLLING THUNDER / Marcin Jankowski
Naciśnij INST DEL – skipper leveli.

SABOTEUR II / Mariusz Łuczak
Hasła do poziomów:
1 – JONIN, 3 – KIME, 4 – KUJI KIRI, 5 – SAIMENJITSU, 6 – GENIN, 7 – MI LU KATA, 8 – DIM MAK, 9 – SATORI.

SEAFOX / Kaczor Daffy
Aby uzyskać nieśmiertelność wpisz: POKE 7337, 173.

SENSITIVE / Michał Poche
Space + M - skipper leveli.

SIM CITY / Mirek Kiereczyński
1. Ląd można dobudować budując most, podpalając go i przejeżdżając buldożerem.
2. Gdy zabraknie Ci gotówki i nie masz czasu czekać na podatki wciśnij F1.

SLATERMAN / Tango
Hasła do plansz:
05 – 80763L
10 – HD734A
15 – NVYD63
20 – 748TGA
25 – 983H45
30 – 360KH9
35 – THB3C0

STEEL THUNDER / MAESTRO
Klawisz CTRL powoduje powrót do bazy w każdej sytuacji.

TEST DRIVE / NINJA 2
Naciśnięcie „V" w trakcie jazdy powoduje, że



na górze ekranu pokazuje się prędkościomierz i obrotomierz.

VERMEER / Mirek Kiereczyński
Sposób na zarobienie grubych pieniędzy. Ustaw grę na 2 osoby. Pierwsza osoba niech kupi obraz, a następnie wystawi go na sprzedaż. Pojedź wraz z 2 osobą do miasta, w którym odbędzie się aukcja. Na licytacji tego obrazu przebijajcie się nawzajem. Gdy cenę obrazu uznasz za odpowiednią pozwól kupić go 2 osobie (nie komputerowi!). Dostaniesz wtedy wymienioną kwotę na chwilową niekorzyść 2 osoby. Po wymianie pieniędzy sprzedaj obraz 2 osoby. Będzie na plusie. Gra polega na skompletowaniu obrazów. Obrazów jest po 5 w każdej z 8 epok.

KONSOLE

ADVENTURE ISLAND II / Pegasus / VIPER
Naciśnij równocześnie „start" i „select" – uzupełnisz energię.

AERIAL ASSAULT / Sega Master System / Warieden
Na pierwszym poziomie, w trybie hard, strzelaj w wyrzutnie na wysepkach, zanim zdążą strzelić. Punkty podskoczą jak na trampolinie.

BART VS. THE WORLD (BART SIMPSON II) / Nintendo / SHAQ
Na pierwszym levelu na statku, na samej górze pierwszego masztu znajduje się dodatkowe życie, które możesz wziąść skacząc z najwyższej półki masztu. Nie bój się, że się utopisz trzymając cały czas w prawo joystick, bo będzie tam „latający płaszcz", który umożliwi Ci wzięcie tego dodatkowego życia.
Na drugim levelu w jaskini po przejściu sopli i przeskoczeniu 3 przepaści, nie przeskakuj od razu 4 przepaści gdyż pomiędzy wylatującymi przedmiotami jest dodatkowe życie.

BATMAN RETURNS / SNES / PAN KRAMU & EL BARTO
W „OPTIONS" wklep – góra, X, lewo, Y, dół, B, prawo, A, góra, X - 9 żyć.

BUGS BUNNY / Game Boy, Nintendo / PAN KRAMU & E. B.
Kod – YTKC – ostatni level (działa też w Mickey Mouse na GB).

DARKMAN / Nintendo / Magic, Kocieło
Jeżeli spotkasz Freddiego Krugerra to ściągnij mu rękawice – wygrasz z nim walkę i zdobędziesz Hi-Score, które przeniesie Cię do P Wikołaka.

DOUBLE DRAGON / Nintendo / Kocieło
Zmiana leveli – „select + turbo A".

FIFA SOCCER '95 / Mega Drive / PAN KRAMU & EL BARTO
Kilka cheatów, wklepuj w „OPTIONS":
- ŚMIESZNA PIŁKA – B, A, C, B, C, C;
- DREAM TEAM – A, A, B, B, C, C, A, A;
- SUPER MOC – B, A, B, B, B, B, B, B, B, B (8*);
- SUPER OFENSYWA – A, A, A, A, B, C;
- SUPER DEFENSYWA – B, B, B, B, B, C, B;
- SUPER BRAMKI – A, A, A, A, A, B, B, B, B, B;
- SZURNIĘTA PIŁKA – C, A, B, C, C, B, A, C.

GRADIUS / NES / PAN KRAMU & EL BARTO
Podczas pauzy – góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A, B, A - extra broń.

KAGE / Nintendo / Kocieło, Magic
Jeżeli chcesz przejść 3 bossa bez utraty energii, naciśnij „select" + turbo B i turbo A równocześnie.

LIFE FORCE / NES / PAN KRAMU & EL BARTO
Na screenie tytułowym wklep – góra, góra, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A, B, A - niespodzianka.

MASTER FIGHTER II / Nintendo / Michał Kluz
Walcząc z Vigą wygraj swoim sposobem pierwszą rundę, drugą wygrasz kombinacją: skok, uderzenie 2 ręki (strzałka do góry pod skosem + A).

MICKEY MOUSE III / NES / PAN KRAMU & EL BARTO
Jeżeli myślisz, że jesteś w tę grę dobry(a) to na screenie tytułowym wklep: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A - zmienisz zdanie.

PROBOTECTOR II / NES / PAN KRAMU & EL BARTO
Na ekranie tytułowym wklep – prawo, lewo, dół, góra, A, B – 30 żyć.

SIMPSONS, THE / Nintendo / Michał Kluz
Aby przejść pierwszy etap musisz sprayem zamalować wszystkie czerwone rzeczy (hydranty, obrazki w oknach, strażnika, itp.).

SONIC THE HEDGEHOG / Mega Drive / PAN KRAMU
Poprawka do tipsu z TS 36/3: na końcu trzeba trzymając A nadusić START.

SUPER FIGHTER 3 / NES / PAN KRAMU & EL BARTO
Gdy grasz na jednego naciśnij w drugim joy'u A+B.

SUPER MARIOLAND / Game Boy / MR. FANTA (DYMEK)
Kucnij i podskocz trzymając DÓŁ – super skok.

TECHNOS HOCKEY / Nintendo / Adrian Magic
Kod do finału 6562.

TOTALY RAD / Nintendo / Magic, Kocieło
Gdy przejdziesz pierwszego Bossa wciśnij „Start" + „Select" i odczekaj 5 sekund. Powtórz to jeszcze raz i wciśnij „A i B" (Turbo) – przeniesie Cię do ostatniego etapu.

TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS / Nintendo / Spider
Tajne ciosy:
Shredder – przód + dół + B; Turbo B,
Leo – dół + tył + A,
Don – dół + A + góra,
Casey – dół + B + góra,
Raph – tył + B + przód.

URBAN STRIKE / Mega Drive / PAN KRAMU & EL BARTO
Kod do tajnego levelu – 9NHLGBWGSYL.

WINGS / Nintendo / Spider
Naciśnij START+A+B, a dostaniesz lepszą giwerę i więcej żyć.



BLACKTHRONE
IBM PC
Paweł Skotniczy

1. SJ5Z
2. DBQ7
3. FBWC
4. QP7R
5. WJTV
6. RRYB
7. ZS95
8. XJSN
9. CGDM
10. TJ1F
11. GSG3
12. BMHS
13. Y4DJ
14. HCKD
15. NRLF
16. J6BZ
17. MJXG
18. K3CH
19. L8VJ
20. PBKT
21. TNLQ
22. FMWY

BOMB-X
IBM PC
Michał Tyrakowski

0. XBOMB
1. PLAIZ
2. SAFES
3. HEROS
4. EXTAS
5. SLURP
7. WOUAH
8. HAAAA
9. RIGOL
10. FACIL
11. RAPID
12. SYMPA
13. PRESR
14. VATIF
15. MONST
16. GAMEX
17. GATHO
18. LIBER
19. STRIN
20. HAIRS
21. SOURI
22. EROTI
23. VIRTU
24. STRIP
25. HELLO
26. PIEDD
27. DONNA
28. DIVAN
29. MINIE
30. FORME
31. EPOUS
32. BELLE
33. HABIT
34. JARET
35. PANAR
36. GONAD
37. APHRO
38. CONTR
39. CUISS
40. PILEU
41. LANGS
42. BISOU
43. ERECT
44. DSOUS
45. COMPA
46. PANTY
47. LOGUS
48. SESAM
49. ORGAS
50. JOUII

DOOFUS
IBM PC
KOWAL

1.3 SUNDRIES
1.4 MANDARIN
2.1 CURCHILL
2.2 EUROKISS
2.3 ANANASIA
2.4 DAIQUIRI
3.1 HIGHBALL
3.2 PARADISO
3.3 NIGHTCAP
3.4 KORNKIRI

ECCO: THE TIDES OF TIME
SEGA
FREDI

1. UEPMCVEB
2. OZUNSKZA
3. KDKINTYA
4. SZXHCLDB
5. OZWIDLDB
6. QSJRYHZA
7. MULXRXEB
8. YCPAWEXA
9. YCJPDNDB
10. AOJRDZWA
11. UOYURFDB
12. UQZWIIAB
13. MMVSOPBB
14. KDCGTAMB
15. QQCQRDRA
16. UXQWJIZD
17. WBQHMUE
18. CHGTEYZE
19. QYSMHZZE
20. CLOCVFZE
21. UIXBGWXE
22. SBFPWWJE
23. MXURBMLE
24. OKIMTBPA
25. CSNCMRUA
26. CEWSXKPA
27. SGTDYSPA
28. WSSXZKVA

JOSH
C-64
HEJ

1. DD
2. OF
3. EQ
4. MUM
5. EGG
6. DXS
7. VIP
8. BOBO
9. LOGO
10. COOL
11. JOSH
12. SOME
13. KING
14. SANE
15. MUMMY
16. OOOPS
17. PUPIL
18. WATTS
19. TEACH
20. CALYX
21. BASIC
22. FOCUS
23. ROCKY
24. HORROR
25. ENGINE
26. LUENEN
27. DIVINE
28. EXCESS
29. PASCAL
30. KOYTKA
31. SUMMIX
32. SCHOOL
33. SECRET
34. DIGITAL
35. KONCINA
36. SILENCE
37. STOOPID
38. GERMANY
39. CYNTHIA
40. FEIWEIER
41. ODENDAHL
42. INSANITY
43. COMPLETE
44. CONQUEST
45. ROLLOVER
46. FREAKFAST
47. BEAUTIFUL
48. WONDERFUL
49. DEFLECTION
50. LASTLEVEL.

MARKO
SEGA
FREDI

2. HAUNTING
3. BSTOKE
4. GUNGETNK
5. ECTOPLSM
6. JAWS
7. GARAGE
8. TRAFFIC
9. ELF
10. KRUSTY
11. BARREL
12. CRABTREE

THE BIG K.O
C-64
HEJ

1. START
2. CANVAS
3. LOONY
4. SYSTEM
5. WRLFC
6. SKILFUL
7. WEIRD
8. ARMPIT

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ
AMIGA
Sebastian Szczepański

2. M M E F E F F N M L
3. Ś Ś Ł G L B C U R T
4. Ć B K S S M Ź Ę H W
5. B Ą K Ń P Ż Ż Ė Y O
6. Y N B Ó R L A T E Ż
7. W Ó S I N I Ć Z R N
8. H D W C Y U Ó K H Ż
9. Ę H O Ś S R R Ł U K
10. S W B G E Ę Ę Ź Z Ź
11. S T K F D D Ć Z Ę H
12. Ł Ę T Ń Y Z Z Ć Ś U
13. U Ó A U Ą Ł Ł P T P
14. D J C Ź M M N F H Ę
15. R Y G K Ł Ą Ą Ś K M
16. Ś M Ń C C L L S W T
17. C P Y Ę E H H O N I
18. G U A G K Ą Ą Ś O U
19. Ć Ó L W B Ł Ł R Y S
20. O B Ś T T T T A N L
21. T Ł Ą P P Ó Ó K S Y
22. C S Ę L Ą Ł Ł R Ą I
23. Y I Ł Ń O O O H A S
24. Ć Ń S H H H O Ł Ś
25. W C W P W W U C U L

SAVEGAMY

Są choroby odzwierzęce, są i savegame'y odczytelnicze. Oto kolejna ich porcja – nie za duża, ale zaczyna ich przybywać! Od teraz będziemy wynagradzać każdego, kto przyśle savegame'y do naszej redakcji dyskietką shareware, zawierającą kopie naszego edytora do savegame'ów (jeśli ktoś już ma edytor i nie chce tej dyskietki, niech to wyraźnie zaznaczy w liście – będziemy wysyłać inne). Myślę, że nie jest to zły pomysł, w końcu niektóre z naszych dyskietek są właśnie dla gmeraczy...

Na początek informacje z listu, który nadesłał Empathy Man na temat gry

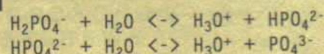
"Panzer General"

Plik o który chodzi to game.sv, znajduje się on w katalogu SAVES. Interesujących nas wartości szukamy licząc od pierwszej litery nazwy jednostki, i tak:

offset (dec)	zawartość
00	nazwa jednostki
21	rodzaj jednostki,np: 08h 39h - Tiger II 08h 46h - JedTiger 08h 4Fh - Wespe 08h 11h - ME 410 08h 1Ch - Me 177a 08h DAh - HE 162
23	transport 56h - Opel 6700 58h - SWP 251/1
27, 29	współrzędne na mapie, odpowiednio x i y
31	siła jednostki
35	paliwo
36	amunicja
37	stopień okopania
39, 40	doświadczenie
41	zasięg ruchu
42	zdolność ruchu (0 -może się ruszać, 1 - nie może)
46, 48	kills, suppression

Przykładowe wartości, które należy wpisać pod offset 21:

I prywatna informacja dla autora (trafiłeś chłopie na chemika z wykształcenia):



$H_2PO_4^- + H_2O \leftrightarrow H_3O^+ + HPO_4^{2-}$

$HPO_4^{2-} + H_2O \leftrightarrow H_3O^+ + PO_4^{3-}$

Następny list przyszedł od Damiana Greli i dotyczy gry

Super Carts

na PC. Zmian dokonujemy w pliku SLOTx.SAV. Pod offsety 98h, 99h i 9Ah wpisujemy wszędzie FFh i mamy ponad 16 milionów. Krótko, prosto i treściwie.

Teraz będą informacje od Łukasza Augustyńskiego, który zaczął od

"Relentless Twinses's Adventure"

Program zapisuje save'y jako pliki o nazwach sxxxx.lba, gdzie xxxx to jakaś bliżej nieokreślona liczba. W środku można znaleźć:

offset	zawartość
263 (107h)	ilość energii życiowej, max 50(32h)
264 (108h)	ilość pieniędzy, max 999 (03E7h)
266 (10Ah)	poziom magii, max 4
267 (10Bh)	ilość energii magicznej, max80 (50h)
268 (10Ch)	liczba pudełek na koniczynkę, max. 10 (0Ah)
459 (1CBh)	liczba koniczynek (żyć)

Zawartość plecaka opisana jest na samym początku pliku, pod odpowiednimi adresami wstawione są 0 (nie ma przedmiotu) lub 1 (jest).

offset	zawartość
5 (5h)	holomapa
6 (6h)	magiczna kula
7 (7h)	maczeta
8 (8h)	róg
9 (9h)	magiczna szata
10 (Ah)	księga BU
11 (Bh)	talizman
12 (Ch)	buteleczka z magiczną wodą
13 (Dh)	czerwona karta magnetyczna
14 (Eh)	niebieska karta magnetyczna
15 (Fh)	karta ID (prawdziwa)
16 (10h)	karta ID (fałszywa)
17 (11h)	latający tornister
18 (12h)	snowboard
19 (13h)	mecha-pingwin
20 (14h)	kanister z benzyną
21 (15h)	flaga piracka
22 (16h)	flet
23 (17h)	gitara
24 (18h)	suszarka
25 (19h)	klucz
26 (1Ah)	butelka z syropem
27 (1Bh)	pusta butelka
28 (1Ch)	bilet
29 (1Dh)	tabliczka do drzwi
30 (1Eh)	dzbanek do kawy
31 (1Fh)	list
32 (20h)	liść koniczyny

Dodatkowo pod offsetem 429 (1ADh) zapisana jest ilość benzyny w kanistrze.

Korzystając z informacji od Łukasza przyłożymy jeszcze lupkę do UFO, tym razem podwodnego czyli **"X-COM: Terror from the Deep"** i spróbujemy zająć się ilością czasu jak nam pozostała. Data zapisana jest w dwóch kawałkach, w dwóch miejscach, w dodatku w dwóch różnych plikach. Pierwszy to IGLOB.DAT:

Offset	zawartość
0 (0h)	miesiąc (00-0B)
4 (4h)	dzień tygodnia (00-06)
8 (8h)	dzień miesiąca (01-1F)
12 (Ch)	godzina
16 (10h)	minuta
20 (14h)	sekunda

Drugi plik to UIGLOB.DAT, w którym pod offsetem 22 (16h) znajduje się zapisany rok (w konwencji młodszy-starszy bajt).

Do tegoż samego X-COM-a dostaliśmy pocztą Fido (w ramach moderowanych przez mnie konferencji) od niejakiego U.N.Owen-a propozycje poprawek dla zbyt wolnych (słabych, ślepych) żołnierzy. Niestety, nie napisał jakiego pliku dotyczą proponowane poprawki, trzeba więc samemu wykazać się inteligencją i znaleźć. Oto jak rozmieszczone są dane pierwszego żołnierza (reszta analogicznie):

offset:		
26	Time Units	- wpisać FFh
27	Health	- wpisać FFh
28	Stamina	- wpisać FFh
29	Throwin Acc	- wpisać FFh
30	Zbroja	- wpisać 03h - naj lepsza, 02h - dobra 01h - taka sobie, 00h - żadna)
33	Firing Acc	- wpisać FFh
34	Strenght	- wpisać FFh
64	Bravery	- wpisać 05h (odwaga lwa)
65	Molecular C(ośtam)	- wpisać FFh
66	Molecular C(ośtam)	- wpisać FFh
69	Reactions	- wpisać FFh

Co prawda takie ułatwienie spowoduje niemożność rzucania niektórymi rzeczami (granaty!!!), ale za to można przeżyć sonicpulsera i kilka strzałów z sonic-blasta rifle (tzn. można przeżyć o wiele więcej...)

Również korzystając z BBS-u znany nam już Tomek Gorazińki podesłał kolejny skrypcik, tym razem do

"Theme Parku":

```
;Skrypt do gry THEME PARK
;do pliku TWOJPSEUDONIM.Gx
[10] ($FF) ($FF) ($FF)
[13] ($64)
[14] ($00)
```

Po zmianach dokonanych przez skrypt mamy 1694M kasy.

To by już było na tyle od Czytelników, mamy jeszcze jednak małą pracę domową wykonaną przez jednego z nas – sami zgadnijcie którego. Dotyczy gry **„Chaos Control"**. Zaznaczony na obrazku bajt odpowiada za poziom, na którym się gra. Pozwala to na szybkie przejrzenie wszystkich poziomów (wiecie, jak to ułatwia zrzucenie screenów z gry?).

I to by było na tyle, o czym zawiadamia

Borek

```
 File      Edit      Search      Scripts      Special      Windows        <          >
 File:[C:\CHAOS\CHAOS.SAV                               ] Script saving:[ ]      [↑1]
00000000:  01 00 00 00 03 00 45 4D - 49 4C 55 53 00 00 00 88         EMILUS
00000010:  01 02 00 45 4D 49 4C 55 - 53 00 00 00 FE D1 01 00      EMILUS
00000020:  4A 45 53 53 49 43 41 00 - 00 95 28 01 00 54 41 54   JESSICA     TAT
00000030:  4F 55 00 00 00 00 E8 03 - 00 00 54 41 54 4F 55 00   OU          TATOU
00000040:  00 00 00 E8 03 00 00 54 - 41 54 4F 55 00 00 00 00          TATOU
00000050:  E8 03 00 00 54 41 54 4F - 55 00 00 00 00 E8 03 00        TATOU
 Current byte offset :[00000005]  decimal:[000000005]  block:[000000001]
```

Uniwersytet GRACZA

WUJKA ŁUKASZA O HISTORII I TYPACH GIER WYKŁAD PIERWSZY

Wieść gminna głosi, że pierwszy program, napisany na pierwszy komputer, był prymitywną grą. Osobiście nie mam nic przeciwko temu – a nawet brzmi to dosyć logicznie. Była to jednak zamierzchła przeszłość, po której nastąpił czas dużych (najczęściej umieszczanych w objazdowych budach stanowiących część wesołych miasteczek) i małych automatów. Wszyscy pamiętamy zalanie polskiego rynku małymi, elektronicznymi grami na Polski rynek. King-kongi, wyścigi samochodowe, gry sportowe i zręcznościowe mimo swojej prostoty, zrobiły u nas jakieś 10 lat temu prawdziwą furorę. Również liczne salony z automatami do grania nie narzekały na brak klientów – i nadal w godzinach szczytu ciężko dopchać się do najlepszych flipperów czy mordobić na „dużym ekranie".

Można śmiało powiedzieć, że komputery i gry na nie pisane stanowią kontynuację rozpoczętej wiele lat temu produkcji programów, służących do zabawy i relaksu. Jednak szybko postępujący rozwój techniki komputerowej pozwolił na wymyślanie coraz to lepszych, ładniejszych, trudniejszych i generalnie nowych pod względem koncepcji gier – każdy z nas intuicyjnie odróżnia symulator od strzelanki lub mordobicie od gry logicznej. Coraz częściej kupujemy grę nie po to, by dzięki niej odpoczywać, ale w celu poprawienia refleksu, pogłębienia swojej wiedzy (najczęściej historycznej) bądź sprawdzenia się jako ekonomista-amator.

Pierwszym „prawdziwym" komputerem, który zaistniał w Polsce, było Spectrum – prosta i dzięki temu tania konstrukcja, na którą pisano naprawdę masę oprogramowania (w 90% gry). Najlepsze z nich nazywano klasyką komputerową a przecież żadna z gier nie miała ponad 60 KB! Dziś już pewnie mało kto pamięta **Jumping Jacka**, **Knight Lore**'a (pierwsza gra 3D), Atic Ataca itd. O popularności tych gier świadczy najlepiej powstanie kilku emulatorów Spectrum pod PeCety, wraz z megabajtami oryginalnych programów. Moim zdaniem każdy powinien choć raz sięgnąć „do źródeł", gdyż inaczej jest w jakimś tam sensie upośledzony.

ZRĘCZNOŚCIÓWKI

Kiedyś – najprostsze i (dlatego) najbardziej lubiane gry. Aktualnie – prawie każda firma stara się utrudniać graczowi zadanie przez dodawanie elementów logicznych (zagadki) oraz ekonomicznych (zarabianie pieniędzy). Nadal jednak przede wszystkim chodzi o dokładne poruszanie się, szybkie strzelanie i wyjątkowo dobrą orientację („dwie pary oczu dookoła głowy").



Arkanoid - jedna z najstarszych zręcznościówek

Dziś obserwuję na rynku odchodzenie firm komputerowych od produkowania zręcznościówek – chyba wszyscy doszli już do wniosku, że nie da się wymyślieć niczego nowego. W przeciągu dwóch lat pojawiło się tylko kilka zasługujących na uznanie programów: **Raptor**, **Cannon Fodder 1 i 2**, **Aladdin** (więcej nie pamiętam). Wygląda na to, że rodzina ta będzie reprezentowana w przyszłości tylko przez strzelanki 3D, takie jak **DOOM i Quake** czy **Wolfenstein i Rise of the Triad**.


Asteroids - patrz Arkanoid...


Prince of Persia - kolorów jakby więcej.

Zręcznościówki są często myślowo rozdzielane od strzelanek, ale proponuję przyjąć, że zręcznościówki to taka wielka rodzina, która obejmuje strzelanki, platformówki, flippery itd. Dzięki temu unikniemy dzielenia włosa na czworo, bo przecież w skrajnym przypadku każdy program mógłby reprezentować odrębny gatunek gier.


Another World - zręcznościówka z elementami przygodowymi.


Doom - czysta zręcznościówka, graficznie bliska doskonałości.

Natomiast warte wyodrębnienia są tak zwane...

MORDOBICIA

A zaczęło się tak prosto! Pierwsze „gry walki", takie jak **Kung Fu i The Way of the Exploding Fist**, toczyły się do 2-3 celnych trafień a i ciosów do dyspozycji gracza nie było wiele – przeskok, unik, kilka ciosów pięchą i dwa kopnięcia. Sytuację tę zmieniło nieco pojawienie się **International Karate 3**, w którym to walczyło się z dwoma przeciwnikami, przybyło kilkanaście nowych uderzeń a i zawodnicy mogli wytrzymać więcej.

Na pewno większość z Was orientuje się, jakie gry robi się dzisiaj. Wystarczy zagrać w **Mortal Kombat 2** – krew leje się równym strumieniem, mistrzowie wydają odgłosy odpowiednie do wyrywania im głowy lub serca. Grom tego rodzaju nie można oczywiście zarzucić niczego innego, bo są rozbudowane, doskonałe pod względem grafiki i animacji a nieustanne wyrywanie przeciwnikom różnych części ciała nudzi się „dopiero" po kilku miesiącach. Ciekawe, czy tendencja totalnej demolki w stylu **MK2** będzie zachowana a nawet przenoszona do innych gier.



Super Street Fighter II Turbo - jedna z najlepszych w swojej kategorii.

Trochę nowym motywem są mordobicia robotów, z których to polecam szerokiej publice dwa tytuły: **Rise of the Robots** oraz **One Must Fall 2097**.

GRY SPORTOWE

To też mimo wszystko zręcznościówki, tyle że powiązane między sobą ideą sportu. Przez ponad 10 lat pisania gier, autorzy zdążyli już chyba przenieść każdy sport na dysk komputera – oprócz gromady piłek nożnych, siatkówek, koszykówek i tenisów można zagrać także w rugby, hokeja a nawet przenieść się na Olimpiadę i sprawdzić się w letnich bądź zimowych dyscyplinach olimpijskich.

O starszych, Spectrumowych grach sportowych nie wspominam w tym wypadku z rozrzewnieniem, ponieważ były po prostu nędzne. Wygląda na to, że grafika w takich programach ma znaczenie podstawowe. Z zeznań innych graczy wiem, że np. dobre piłki nożne zaczęły powstawać dopiero jakieś 2 lata temu a autorzy nadal głowią się nad napisaniem chociaż znośnej siatkówki – ostatnia jaką widziałem, to **King's of Volleyball** na Commodore.



NBA '95

Grom sportowym zdecydowanie dobrze zrobiła firma *Electronic Arts*, która sprzedaje już trzy znakomite produkty: **FIFA Soccera**, **NHL Hockeya** oraz **NBA'95**. Mogę śmiało powiedzieć, że to pierwsze profesjonalne gry sportowe, warte każdych pieniędzy.


Klasyczny tenis.

& na koniec

Za miesiąc rozwinę swoje smętne rozważania, przechodząc do dużo ciekawszych, ale i trudniejszych rodzajów gier: erotycznych (sex to ciężka sprawa), logiczno-ekonomicznych, strategicznych, symulacyjnych i przygodowych.

Luke


Boisko może też być widoczne z innych stron.

Misja Harolda





Zawsze cieszę się, jeśli polska gra wybija się ponad standardową platformówkę. Rzednie mi jednak mina, kiedy widzę w tydzień potem w GRY.POL (konferencja o grach w FidoNet) jak wyśmiewa się z niej Rooshkeen, czy inni cynicy w różowych bermudach. „MISJA HAROLDA" to polski adventure, z którego nie radziłbym się śmiać. Tradycyjnie legendka: system Pixeli rozwinął się technologicznie do tego stopnia, że groziło to pozostałym mieszkańcom sieci. Powstała organizacja anty-pixelowa, a ich wysłannikiem został dość złośliwy wirus – Bandyta Systemu. Wkradł się do pałacu IFF i zabrał wszystko, co mogło być przydatne właścicielom. Pixele nie byli jednak frajerami. Wynajęli najlepszego wyrywacza chwastów – HAROLDA... Agent dostał się do systemu i tu wkracza Ty.

Rozwiązania nie będzie, za to powiem więcej o wyglądzie gry (Borkowi pewnie wypadła łyżeczka od słynnej herbaty z ust, zaczęła mu spływać ślina a oczy wypadły na wymyślnych sprężynkach...) A zatem poruszamy się Haroldem, typowym gostkiem z przerośniętymi ambicjami i daleko posuniętym egocentryzmem (muszę podkreślić, że postaci z wyraźnie zarysowanym charakterem to rzadkość w tłumie gier z chodzącymi cyborgami i półmózgami). Możemy, jak to w przygodówkach, zbierać przedmioty, łączyć je ze sobą, używać ich – i to w sumie wszystko. Interfejs jest bardzo prosty: po najechaniu wskaźnikiem myszy na dany przedmiot ukazuje się na dole podpis i już wiadomo z czym mamy do czynienia. Przedmioty zazwyczaj są widoczne i nie ma kłopotów podobnych do „TAJEMNICY STATUETKI". Mamy możliwość zapisywania i odczytu stanu gry i zobaczenia konfiguracji naszego komputera. Bardzo ważnym elementem, wręcz dominującym w „Misji Harolda", jest rozmawianie. Odbywa się to równie łatwo jak pozostałe czynności. Wystarczy nacisnąć strzałką na osobniku myślącym i pojawia się ekran dialogu. Na górze widać podobiznę Twego agenta, na dole partnera dyskusji. Wybiera się kilka/kilkanaście możliwych odpowiedzi i wysłuchuje kwestii tego drugiego. W miarę rozmowy możliwości przybywa, w zależności od typu wybieranych przez Ciebie pytań/odpowiedzi. Co do reszty obsługi programu, to nie odbiega od standardów w tej dziedzinie, zatem kończę.

Mówiłem na wstępie o tym, że to nie byle jaka gra, więc przydałoby się wyjaśnić teraz dlaczego niby tak mi się wydaje. Mianowicie gra ta, oprócz przyzwoitego poziomu audio-wizualnego może jako pierwsza nazwać się przygodówką, że się tak ordynarnie wyrażę, „pełną gębą". Po pierwsze – akcje Twojego bohatera mogą się skończyć tragicznie, co motywuje do ruszenia puszką, w której powinien znajdować się mózg. Nie ma nic gorszego od adventure'a, w którym można wykonywać tylko dobre i słuszne polecenia. Po drugie – wreszcie zobaczyłem grę, w której dialogi są realistyczne, zabawne i ma się możliwość wyboru ripost (i to niemałą). Naprawdę za to należą się duże gratulacje panom z 4ART. I w końcu po trzecie – grę stworzono i dopracowano tak, że nie ma się wrażenia wykonywania wpisanych komend, a rzeczywiste poczucie wpływu na poczynania bohatera. Na koniec tylko jedno – w wersji demonstracyjnej opcjonalnie można było wybrać język angielski i byłem szczerze zadowolony z tego. W pełnej wersji zawarto tylko polski tekst... Polski „słomiany zapał", czy „zangielszczona" wersja wydana zostanie osobno?

Cornelli


DZIWNE WIDMO


DZIADEK KANAŁOWY

DYZGRAFIDZY

serdecznie ciękują Łukaszowi (Poznań! Polska!) za wszyztkie nadesłane pocztuwki z emerytury.















DINOSAUR DETECTIVE AGENCY
ALTERNATIVE SOFT '93
OLBERT
AMIGA

Dinosaur Detective Agency

Arthur Conan Doyle już chyba nie ma sił się przewracać w grobie, a jest okazja, bo znowu wykorzystano dobre imię jego legendy – Sherlocka Holmesa. Ale czego nie robi się dla rozwydrzonych bachorków, które z wyłupiastymi oczkami i spoconymi łapkami czekają na kolejną grę...

Tym razem w strój słynnego detektywa przebrano... dinozaura. Nazywają go Sherloch Ness. Nie jest, niestety, zbyt szczęśliwym profesjonalistą, bo w biurze pustki od wielu miesięcy. Wszystko zaczęło się od zaginięcia jego partnera – Dirka Dino. Ale pewnego dnia przyszedł poważny zleceniodawca. Robota polega na zebraniu jak największej ilości dowodów przeciw groźnym przestępcom. Zatem nałóż czapeczkę w kratę i płaszcz, weź aparat fotograficzny i na poszukiwania! W aparacie masz ograniczoną ilość klatek, więc rób zdjęcia najważniejszym podejrzanym. Poza tym – po naciśnięciu przycisku aparatu każde stworzenie fotografowane zostanie „zamrożone". Możesz wtedy szybko przebiec, nie narażając się na szwank. Zbieraj skrzętnie wszelkie dowody, bo bez tego nie ukończysz etapu. Po znalezieniu ich czeka Cię jeszcze najważniejsze – sfotografowanie facjaty głównego „schwarz charaktera". Będzie się ukrywał jak chytry lis z bajek La Fontaine'a, więc uważaj, żeby nie zabrakło Ci kliszy.



„DDA" jest przyjemną w kontakcie zręcznościówką, którą można wręczyć pociechom (bo przecież stare konie same wstaną w nocy i będą w to grać...) bez obaw o zły wpływ na psychikę. Zwłaszcza kolorystyka nastroi każdego gracza optymistycznie i pozwoli na bezkreśnie rozkoszną zabawę w pogoń za bandytami. Obsługa nie sprawi trudności nawet początkującym dzierżycielom joya. Oprócz normalnego chodzenia i skakania po drzewach, platformach i domach można również przekopywać się przez ziemię. Widać, że autorzy bardzo ostrożnie podchodzili do tematu, bo nie ma w grze żadnej krwi, czy japońskich „perełek" w stylu „przejechał go traktor, a on się odkleił", a mimo to główny bohater może ulec śmierci. Nie ma oczywiście tutaj obrazka przedstawiającego wiwisekcję i cmentarz, ale jednak nie jest to taka sielanka, jak mogłoby się wydawać. W zasadzie większość gier firmy Alternative Software (twórcy min. „Suburban Commando" i „Allo Allo") jest godna polecenia dla młodszej części odbiorców, ale ta z pewnością może być udanym prezentem na każdą okazję (poza chrzcinami).

Cornelli



SENTO
47tek '94
PC 386 DX, 4 MB

Stary bóg obmyślił sobie plan. Nudziło się biedakowi, nie miał nic do roboty, w związku z czym spojrzał sobie na krainę, w której go podobno czcili. Ale dojrzał tam tylko pożogę, śmierć i niezgodę. Czas z tym skończyć, coś zrobić. Podumał, pogłówkował i wymyślił, że możnaby tak zjednoczyć tych wszystkich zwaśnionych pod przywództwem jednego wodza, ale takiego który byłby mu wiernie oddany i w ten sposób załatwić dwie pieczenie na jednym ogniu – zakończyć wojnę i znowu odzyskać wiernych.

Przybrał więc swoją ulubioną materialną postać wężowo-skorpioniasto-demoniczną i zstąpił na ziemię. Zaraz rozesłał wici o tym, że poszukiwani są najlepsi wojownicy, którzy wystartują w turnieju, którego zwycięzca otrzyma nieśmiertelność i władzę nad całą planetą. Zgłosiło się tylko czterech śmiałków – do dzisiaj nie wiadomo dlaczego. Istnieje kilka wersji tłumaczących tak małą frekwencję: reszta powyrzynała się po drodze i tylko najlepsi czterej dotarli; tylko ci czterej są wojownikami na całej planecie; tylko ci czterej potrafili przeczytać rozesłane ogłoszenia.

Tak czy inaczej do turnieju doszło, a Ty szanowny graczu masz możliwość pokierować ścieżką życiową jednego z czterech śmiałków, aby otrzymać najwyższa nagrodę. Każdy z wojowników będzie musiał pokonać trzech pozostałych konkurentów i swojego sobowtóra. Do dyspozycji mamy: rogatego wojownika ze starej rasy pochodzącej od demonów, szybkiego długonogiego wojownika z rasy insektoidów, nocnego zabójcę o niepozornym wyglądzie i olbrzymiego barbarzyńcę pochodzącego z rasy pokrewnej od gigantów. Każdy z nich ma swoje zalety, ale i wady. Mają swoje specjalne ciosy – dojście do nich to kilkanaście sekund gry na dwóch graczy.

„Sento" z pozoru nie różni się niczym od innych mordobić wydanych dotychchzas, można by nawet powiedzieć, że jest słabe. Ma mało ciosów, niewielką liczbę bohaterów, średnią legendę do gry i jeszcze kilka wad, a jednak warto w nią zagrać. Dlaczego? Ano dlatego, że jest zapowiedzią nowego nurtu w nawalankach. Nurt ten pojawił się już bardzo dawno w grze „4D Sports Boxing" - chodzi o grafikę wektorową. Dotychczas postacie i całe tło walki generowane było dwuwymiarowymi obiektami. Teraz poczynając od „Sento", a kończąc na świeżo wydanym „FX Fighterze" grafika jest wektorowa, a co ważne dosyć szybka. W ten sposób zyskujemy efekt trójwymiarowego świata, w którym walczymy, jakże bliższego rzeczywistości odbieranej przez nas w trzech wymiarach z tajemniczym zjawiskiem perspektywy. Gra, mimo że obiektywnie rzecz biorąc jest średnio taka sobie, jednak jest przysłowiowym pionierem zdobywającym dziki zachód i z tego powodu warto się jej przyjrzeć.

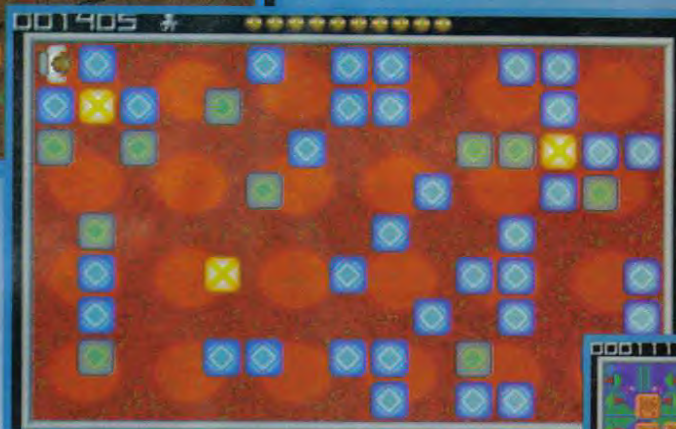
EMILUS



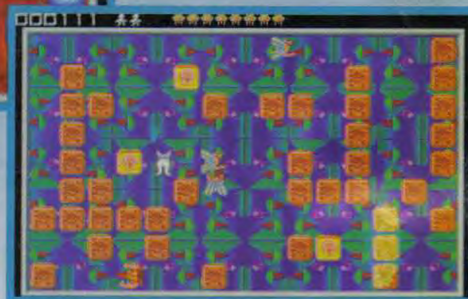




R-Active







Krakowski xland nie próżnuje – po opisywanej nie tak dawno grze „Tanks" wydał właśnie coś nowego – zręcznościówkę o nazwie „R-Active". Widać wyraźnie, że robili ją ci sami ludzie, korzystając z tych samych bibliotek i - w pewnym stopniu – opierając się na tych samych rozwiązaniach.

Naszym zadaniem jest chodzenie po planszy, na której znajdują się klocki (a nawet kilka ich rodzajów) i jakieś paskudne stwory, nieodparcie kojarzące mi się z turkuciem podjadkiem albo pędrakiem chrabąszcza majowego (który jak wiadomo lata w czerwcu). Skojarzeń nie wywołuje bynajmniej konkretny wygląd, a ogólna obrzydliwość wspomnianych stworów. To coś, czym chodzimy, przypomina astronautę widzianego od góry. Chodząc możemy przesuwać i niszczyć klocki (klocek pchnięty przesuwa się, o ile nie był już wcześniej przyparty do muru) albo zabijać potworki (na dwa sposoby – albo zgniatając je przesuwanymi klockami, albo aplikując im szok elektryczny, to drugie możliwe jest pod pewnym warunkiem – i potworek i Ty musicie być przy tej samej ścianie. Po szoku potworek jest przez jakiś czas nieprzytomny i można na niego podówczas wejść i zniszczyć go). Na każdej planszy potworków jest kilkanaście, przejście do następnego poziomu następuje po zniszczeniu wszystkich klocków – i potworków. To mniej więcej wszystko, choć nie do końca – jako że w zależności od poziomu trudności (czyli numeru planszy) liczba potworków obecnych równocześnie na ekranie ulega zmianie – zabicie każdego powoduje pojawienie się nowego, jednak nie w nieskończoność – ich liczba jest ograniczona, a pojawiają się one w miejscach niektórych klocków – zniszczenie takiego klocka przed jego zmianą w potworka powoduje zmniejszenie liczby potworków jakie pozostały do zniszczenia, choć bez aktywacji potworka jako takiego. Howg. Potworne.

No dobrze, o co chodzi już napisałem (wiadomo to mniej więcej w piętnaście sekund po uruchomieniu gry). Sęk w tym, że jest absolutnie wszystko, co można o „R-Active" napisać, jako że po kilku minutach gra zaczyna być nudna – nie ma bowiem żadnych nowych, kolejnych atrakcji. Zmieniają się tła, z takich sobie na lekkopółkiepskie, pojawiają się nowe potworki, jeszcze brzydsze od poprzednich, co jakiś czas wlazimy na poziom bonusowy, niczym się właściwie nie różniący od normalnego... Ani tempa, ani dobrej grafiki, ani choćby poczucia humoru. Kiepściutko, wkładam „R-Active" do tej samej szuflady co „Borutę", na którego wylałem wiaderko zimnej wody jakiś czas temu.

Borek

Game Boy

Do kieszonkowców, czyli graczy GB.
Dzisiaj trzy opisy gierek do Game Boya. Wiem, że ta konsolka bardzo dobrze sobie radzi na naszym rynku i wcale nie boi się konkurencji dużych konsol 16- i więcejbitowych. Jej niezaprzeczalną zaletą jest poręczność i przenośność... Z ciekawostek mogę dodać, że Game Boy szaleje też na rynku byłego ZSRR! Tak, to prawda – „giejm boj" tam stał się już swoistym obiektem kultu i snobizmu dzieciaków nie tylko bossów ichniejszej mafii. „Giejmboj de Bolszoj!"
I tym akcentem przyjaźni zachęcam do lektury opisów...

BROMBAX

Mario & Yoshi

Znowu Mario Bros. Nintendo ciągnie z postaci wąsatego hydraulika niesamowite ilości wody popularności. Ale do rzeczy.

Na pudełku, z jego przodu, widzimy obrazek z postacią Maria w centrum. Obok uśmiecha się dinozaurek Yoshi. Zabawa zapowiada się ciekawie – czyżby kolejna zręcznościówka platformowa z Mariem wspomaganym Yoshim, a może to jest dla dwóch graczy? Po obejrzeniu tylniej strony pudełka minę mamy już w nieco gorszym stanie. Uśmiech zamienia się w rozczarowanie. Napis głosi: „Das ist est: Puzzle mit Action". To oczywiście po niemiecku, ale co zdolniejsi już wiedzą, że to układanka z nibyakcją.

„Mario & Yoshi" to gra już nie nowa, wykorzystująca dwie cechy dobrych gier – postać Maria i fenomen „Tetrisa". Mamy więc spadające klocki i potrzebę odpowiedniego ich ustawiania. Postać Maria jest tylko pretekstem i zachęcaczem.

Spadające klocki to różnego rodzaju potworki. Spadają one w czterech kolumnach, osadzając się na tackach, których kolejność może zmieniać Mario. W praniu wygląda to tak, że grający musi odpowiednio zamieniać sąsiadujące ze sobą talerzyki (z klockami wyglądają jak kolumienki) tak, aby kolejne spadające klocki trafiały na takie same (liczy się rodzaj potworka, bo kształt tu nie gra roli). Oczywiście następuje wtedy zbijanie i kolumna klocków się nie zapełnia. Jeśli jeden z czterech talerzy-kolumn się wypełni to Game Over.

Gra trywialna, prosta i jak na dzisiejsze czasy mało wciągająca. Nie pomoże nawet Mario, choć jak na Game Boya dobrze wykorzystano tu grafikę i nie naćkano niepotrzebnych bajerów. Niektórzy takie zabawy uwielbiają.

Acha, gra ma kolorki do SNES-owego Super Game Boya (play GB on SNES).

BROMBA

Ocena: ✓✓

Stargate

Kolejna gierka dla kieszonkowca, powstała na fali gadżeciarstwa filmowego. Tym razem bity w cartridge'u pragną być kupowane na fali popularności filmu pt. „Stargate". Był on u nas wyświetlany jako „Gwiezdne Wrota". Nie będę się wypowiadał, bo filmu nie widziałem, ale podobno było to tak: efekty super, realizacja fabuły nie najlepsza. A gra?

Otóż gejmbojowa gra jest... znowu wersją Tetrisa, tyle że tego przestrzennego, studniowego, widzianego z góry. No nie – udaję, że myślę – może to tylko pierwszy etap? Ale gram i gram, a tu nic innego. Zaglądam do instrukcji, a tam nic innego. Spadają klocki ze znakami dziwnego zodiaku i należy je ustawiać w słupki, które kasują się jeżeli jest kilka takich samych klocków. Acha – studnia jest widziana od góry i jak na studnię przystało jest okrągła...

Gierka wabi stargatowym tytułem, pudełkiem, fabułą. W środku jest jednak trochę niby-to-digitalizowanych obrazków z filmu (dość dobrych jak na GB), historyjka w napisach i sama gra – czyli pojedynek ze złym RA w postaci tetrisopodobnej studni. Oprawa jednak chyba czyni cuda, bowiem gierka wciągnęła mnie na dobrych parę godzin. Chociaż nie wiem, czy to nie chodziło o chęć zobaczenia, co jest dalej...

W sumie „Stargate" mógłby być starym studniowym, przestrzennym „Tetrisem" bez filmowej oprawy. Ale wątpię żeby wtedy ktoś to jeszcze chciał kupić, no może za malutkie pieniądze... A tak, mamy film i mamy grę z prawdziwego zdarzenia i za prawdziwe (czytaj: duże) pieniądze, i to nic, że wszystko jest sztucznie pompowane... To nic?

BROMBA

Ocena: ✓✓✓

Kirby's Dream Land

Gra ta na pierwszy rzut oka zapowiada się bardzo dobrze – coś w stylu „Mariolandów" (bo przecież i tu jest land) czy podobnych platformówek.

Po włączeniu Game Boya z cartridgem „Kirbiego" oczarowuje nas fajowa muzyczka i skaczące kirbiątka w wyjątkowo sprawnej i czytelnej (to bardzo ważne dla GB) animacji.

Dalej jest jeszcze lepiej i przeczucia nas nie zawiodły – oto bardzo dobra zręcznościówka platformowa.

Kirby jest chmurką lub balonikiem – jak kto woli. Porusza się chodząc lub latając. Wrogów eliminuje w dwojaki, a właściwie w trojaki sposób. Po pierwsze gdy leci, może wydmuchnąć z siebie powietrze i nim zbić przeciwnika. Po drugie może złego stworka wciągnąć do siebie – w tym celu bierze duży i głęboki wdech. Po trzecie może innego złego stworka załatwić wciągniętym wcześniej. Robi to wydmuchując poprzednio wciągniętego tak, jakby strzelał.

Latanie i sposoby likwidacji przeciwników, to nie jedyne cechy różniące „Kirby's Dream Land" od klasycznych platformówek z Mariem. Kirby często wchodzi do różnych komnat, schowków w drzewach itp. Spotyka większych i silniejszych wrogów nie tylko na koniec każdego etapu. Czuje się po prostu, że gra ta ma swój niepowtarzalny klimat, który wciąga tak jak najlepsze platformówki potrafią wciągać.

Podsumowując – gra ma świetną grafikę (wszystko czytelne i do tego różnorodne), poziomy różniące się graficznie i stylistycznie (inne rodzaje pomieszczeń wymagające intensywnego kombinowania gracza) i całość uzupełnia dobra muzyka.

Jest to jedna z lepszych gier, jakie spotkałem ostatnio na Game Boya. Szczerze polecam.

BROMBA

Ocena: ✓✓✓✓✓

Witajcie Jaguarowicze.
Oto porcyjka kolejnych gierek na atarowską konsolę.
Może przyjmie się ona na polskim rynku, jeśli będzie na nią dużo gier. Ale zobaczymy. Oto kolejne trzy.

BROMBAGUAR

Checkered Flag

Tytuł znany już z czasów 8-bitowego Spectrum. Teraz mamy grę o wyścigu samochodów Formuły 1 na 64-bitowym Jaguarze. Jakieś zmiany? O tak. Po pierwsze wyścig ten jest szybki i ma lepszą grafikę. Co ja porównuję... Jaguarowski „Checkered Flag" jest wyścigiem z prawdziwego zdarzenia. Grafika dobra, bo wektorowa, wypełniana. Szkoda, że nie teksturami bitmapowymi, a można się tego było spodziewać po mocy tej konsolki.

No ale cóż – przystępujemy do jazdy. W opcjach możemy sobie ustawić kolor samochodu, pogodę (słońce, deszcz, mgłę), kąt natarcia spoilera, typ opon, skrzynię biegów, typ jazdy (jazda dowolna, pojedyncza, mistrzostwa), liczbę okrążeń i oczywiście tor.

Jazda bardzo wciąga, ponieważ jest dosyć realistyczna. Samochód wije się po drodze, czuć prędkość. Jak się wpadnie na stały element drogi (skała, znak, itp), to wyskakujemy do góry w piruecie. Przeżycia ekstra.

Gra ta mogłaby być lepsza, jednak i tak bardzo wciąga. Dobrze dobrano trasy rajdów, a umożliwienie zmiany wielu parametrów jeszcze bardziej zwiększa frajdę z jazdy. Co można więcej powiedzieć? Że jest to chyba najlepszy (jak dotąd) wyścig na Jaguara... Dobra klasyka jaguarowa. Polecam.

BROMBA

Ocena: ✓✓✓✓✓

Stargate



Mario & Yoshi



Mario & Yoshi

Kirby's Dream land



Kirby's Dream land

Cybermorph



Checkered Flag



Checkered Flag

Jaguar

Cybermorph

Oto jedna z pierwszych (a może i pierwsza) gier dla atarowskiej konsoli. Była ona dołączona do specjalnych zestawów promocyjnych i stała się tym dla tej konsoli, czym „Jet Set Willy" dla ZX Spectrum.

Gra jest w sumie prosta i wielu świeżo upieczonych jaguarowiczów zawiodła. Dlaczego? Ponieważ spodziewano się po niej czegoś więcej. A tu mamy tylko latanie kosmicznym pojazdem w wektorowych górach i strzelanie do wszystkiego, co się rusza. Atrakcją jest pojawiająca się zielona twarz naszego komputera pokładowego, który gada ciepłym kobiecym głosem.

Latamy pojazdem, który ma możliwości morfingu, czyli przeobrażania się w inne kształty. Pojazd lata, strzela, zbiera odpowiednie przedmioty i to wszystko. Prosta strzelanina kosmiczna, jednak z elementami przestrzeni trójwymiarowej. Jak dzisiaj patrzę na „Cybermorpha", dostrzegam w nim elementy „Strike Commandera" i „Magic Carpeta" – uznanych gier pecetowych, które stały się przebojami. Ta gra przebojem jednak się nie stała, chociaż nie jest taka zła.

Strzelanie i latanie morfiastym pojazdem wciąga, bo jest lekkie i bezstresowe. Polecam wszystkim chcącym spędzić parę chwil na luzie.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔

Raiden

Jednymi z najpopularniejszych gier na wszelkiego typu rodzaje maszyn do grania są strzelanki. Klasyczna strzelanka to fabuła w stylu „lecimy samolotem przed siebie i strzelamy do wszystkiego, co się rusza". Oczywiście takiej gry nie mogło zabraknąć na Jaguara.

„Raiden" to typowa, żeby nie powiedzieć klasyczna, strzelanina. Lecimy bojowym samolotem, myśliwcem dalekiego zasięgu. W kolejnych etapach spotkamy wrogów bardzo mocarnych i świetnie uzbrojonych. Nasz lot przebiegać będzie nad pilnie strzeżonymi terenami wroga. Jedyny nasz cel – zniszczyć wszystko, co się rusza i strzela do nas. A jest tego naprawdę sporo. Zaczyna się od małych samolotów, potem czołgów. Jednak dalej są niesamowite baterie futurystycznych dział, maszyn niszczących itp, itd. Dalej walki rozgrywają się nie tylko nad powierzchnią planety, ale też w kosmosie. Są tu bazy kosmiczne i co tylko dusza zapragnie. Nasz samolot może zdobywać nowe rodzaje uzbrojenia i kosić wrogów na różne sposoby. Nie obejdzie się jednak bez refleksu i spostrzegawczości.

Klasyczna strzelanka, dopracowana do perfekcji. Wciąga i daje dużo zabawy, ale to tylko klasyczna strzelanka. Jaguara powinno stać na coś więcej, niż tylko dobrą grę w stylu SNES-a lub Mega Drive.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔

Raidan

Raidan

Cybermorph

SNES

Snesowcy, nintendowcy – cześć Wam.

Polecam Wam przeczytanie dzisiejszych opisów na SNES-a. Są one co prawda tylko dwa, jednak te obie gierki mogą zastąpić dwadzieścia innych, podrzędnych.

Z rewelacji mogę podać, że prawie na 100% pojawi się już niedługo sławetny „DOOM" dla Waszej konsoli!!!!!! Tak, to ponoć prawda. Ile tego „ponoć" jest w tej „prawdzie", zobaczymy już po wakacjach.

Pozdrowienia od Rednexa Donkey Konga przesyła

BROMBASNESOWATINELUX

Super Street Fighter II

Tej gry nie trzeba zachwalać. Chyba każdy wie o co chodzi i to chodzi w najlepszym stylu. Dla przypomnienia: najpierw był „Street Fighter", potem „Street Fighter II". Teraz jest „Super Street Fighter II". Jeśli ktoś miał „Street Fightera", powinien zagrać w „SF II". Jeżeli ktoś grał (i ma) „SF II", to „Super SF II" nie zrobi na nim wrażenia, bo jest właściwie tylko ulepszoną wersją. Natomiast jeżeli ktoś chce kupić „SF II", to lepiej kupić wersję „Super SF II". Reasumując – „Super Street Fighter II" jest najbardziej podbajerowaną i najnowszą wersją klasycznego mordobicia konsolowego pt. „Uliczny Wojownik".

Wersja „Super SF II" na SNES-a zachwyca, albo lepiej powiedzieć zadziwia już od początku. Po pierwsze szybkość. Aby wygrać w tej grze trzeba być naprawdę bardzo szybkim. Po drugie grafika i efekty dźwiękowe – są bardzo dobre. Grafika nie tyle realistyczna, co bardziej rysunkowa, rodem z dobrych animowanych filmów dla starszej młodzieży. Odgłosy ciosów, okrzyków, uderzeń i upadków to już tylko perfekcyjne dopełnienie dobrej akcji. I oczywiście muzyka – utworki w stylu pop-rockowym z mocno zaznaczoną perkusją zagrzewającą do walki.

A jak się walczy? Otóż wybiera się jedną z 16 postaci (znani zabijacy, reprezentujący różne kultury i różne style walki) i podróżując po świecie rozgrywa się pojedynki wręcz i wnóż (obuwnóż). Można rozgrywać turnieje i pojedynki nawet do sześciu graczy. Każda z postaci podczas walki używa klasycznych ciosów, jak i specjalnych trików oraz tzw. combos (serii uderzeń). Po kilku wygranych pojedynkach są specjalne plansze w stylu: rozwal ciosami nowiutkie BMW.

Co tu pisać, w to trzeba zagrać. Napiszę jeszcze, że jest to chyba najlepsze mordobicie na SNES-a (nie widziałem jeszcze „Mortal Kombata 2"). To wciąga, to daje lata frajdy, w to trzeba zagrać. Polecam.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔✔

NBA Jam Tournament Edition

Super Street Fighter 2



NBA Jam Tournament Edition

Teraz gra dla wszystkich podwórkowych koszykarzy. Wiadomo, że jak NBA to emocje będą na najwyższym poziomie! Ale nie spodziewajmy się dokładnego symulatora koszykówki, tylko raczej rozrywkowego kosza.

Tak więc można rozgrywać pojedynczy mecz, turniej lub po prostu poćwiczyć sobie z kolegą. Mecze rozgrywane są dwóch na dwóch w barwach drużyn z NBA. Grający widzi nawet zdigitalizowane twarze zawodników (w większości ciemnoskórych) i może dobierać odpowiedni skład drużyny. Każdy zawodnik ma swoje parametry: wytrzymałość, obrażenia jakich doznał w meczu, siłę, itp. Ale pozostawmy szczegóły i zajmijmy się grą.

W meczu kierujemy właściwie jednym graczem, przy czym drugi nam pomaga i możemy mu kazać np. podać nam piłkę. Teren gry ukazany jest z boku, a postacie są dosyć duże.

Tak jak w NBA, oprócz zaliczonych wrzutów do kosza liczy się cała oprawa. Można więc zabawnie mylić przeciwnika i popisywać się niesamowitymi ewolucjami przy wrzucaniu do kosza. Są tu wrzuty z tyłu, z obrotu, z superwyskoku, z odległości, supercelne (fire!), odbijane od tablicy, tańczące na obręczy itp, itd. Ostentacyjna ekwilibrystyka powoduje rozbłyski fleszy na widowni. W sumie zabawa bardzo wciągająca i fajna.

„NBA Jam T.E." ma bardzo dobrze zrobioną grafikę. Ruchy graczy są płynne, animacja jest dosyć realistyczna. Atrakcję stanowi też dokładnie odwzorowana, ruchoma widownia. Trzeba też powiedzieć o dźwięku – są wszelkie efekty piłki (w tym cudowny: piły odbijającej się od kosza), efekty w postaci mowy, krzyków i zapowiedzi sędziego. Jest też superstereo muzyczka.

Ta gra jest kolejnym konsolowym hitem Acclaimu. Tak trzymać.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔✔

Super Street Fighter 2





Był sobie kiedyś film – bardzo dobry film. I jak to często ostatnio bywa, producenci chcąc przedłużyć jego żywot wydają grę zrobioną na podstawie owego dzieła. Czasami nie za bardzo się to udaje, lecz tym razem widać doskonale, że firma Lucas Arts stanęła na wysokości zadania.

Nie ma chyba człowieka na Ziemi, który by nie znał „Gwiezdnej trylogii" (chyba tak to nazywali). Dawno to było, ale do tej pory, moim skromnym zdaniem, nikt nic lepszego nie zrobił. Gier na podstawie „Gwiezdnych wojen" powstało dość dużo, a „Super Return of the Jedi" jest jedną z nich.

F. VAKISH – czyni naszego bohatera niewidzialnym,
F. HEAL – przenosi energię czarów na energię życia.

Ilość mocy magicznej jest przedstawiona jako żółty pasek w prawej górnej części ekranu.

Han Solo wyposażony jest w pistolet laserowy oraz wiązkę granatów, którymi rozwala kolejne ściany i co jakiś czas znajduje za nimi coraz lepsze uzbrojenie.

Chewbacca posiada - podobnie jak Han Solo - pistolet. Potrafi on także całkiem nieźle młócić pięściami.

Leia, jedyna kobieta w towarzystwie, nie jest zbyt dobrze uzbrojona. Przeważnie posługuje się kijem, choć bywa, że i jej dadzą do ręki pistolet.

W ciągu gry dwa razy spotkamy się z młodocianym Ewokiem-Wicketem. Chociaż porusza się on cokolwiek niezdarnie, całkiem nieźle strzela z łuku, który jest jego jedyną bronią.

W drodze do gwiazdy spotkamy się z całą piątką naszych bohaterów. Każdy z nich ma określony limit energii, której „licznik" w postaci niebieskiego paska znajduje się w lewym górnym rogu ekranu. Swój stan energetyczny można podreperować zbierając serduszka wypadające z ciał zabitych wrogów lub leżące gdzieś na podłodze. Należy zbierać też inne gadżety, za które dostajemy dodatkowe punkty, zwiększymy magiczną moc, uzbieramy więcej granatów, itd. A jak uzbieramy setkę takich okrągłych przedmiotów, które sobie wiszą, to otrzymamy bonusowe jedno życie.

Prawie wszystkie poziomy kończą się spotkaniem z Bossem. Jest to taki większy przeciwnik i żeby z nim skończyć, potrzeba trochę czasu i sprytu. Boss zawsze siedzi gdzieś w górnej części levelu.

Powrót Jedi nie jest tylko platformówką-wyrzynanką. Dwie ostatnie misje to coś w rodzaju symulacji lotu myśliwcem w tunelu. Grę kończymy ucieczką z Gwiazdy Śmierci, co wcale nie jest łatwe, gdyż na ogonie siedzi nam fala ognia spowodowana wybuchem gwiazdy.

Teraz trochę o technicznej stronie gry. Jakoś tak wyszło, że wszystko mi się w niej podoba. Grafika jest dopracowana i - co najważniejsze – nie jest monotonna. Akcja toczy się raz na pustyni, raz w podziemiach, od czasu do czasu w przestrzeni kosmicznej, w lesie i jeszcze w kilku innych miejscach. To, co czyha na nasze życie, też jest dość urozmaicone – przynajmniej na tyle, że nie można się znudzić. Przez cały czas ucho nasze pieści główny temat muzyczny z filmów o gwiezdnych wojnach. Efekty dźwiękowe brzmią atrakcyjnie tylko w wersji stereo. Ze sterowaniem bohaterami nie ma większych problemów – wszystko idzie gładko.

Super Return of the Jedi



Grę rozpoczynamy jadąc, a właściwie lecąc pojazdem przypominającym skrzyżowanie poduszkowca z odrzutowcem. Czeka nas trasa pełna przeszkód w postaci przepaści i wystających skał. Te pierwsze trzeba przeskoczyć (klawisz Y), a drugie – sprawnie omijać. Nasz środek lokomocji możemy przyspieszyć naciskając B. Jest to pierwszy poziom, który niejako kwalifikuje nas do dalszej gry, której celem jest dotarcie do Gwiazdy Śmierci, wykurzenie z niej pana Vadera, podłożenie bomby i... chodu!

Zaraz, zaraz, nie tak szybko, najpierw czeka nas wędrówka przez kolejne poziomy, na których wszystko może się zdarzyć. Przed każdym poziomem możemy sobie wybrać bohatera, którym będziemy sterować. Może to być Luke, Leia, Han Solo lub Chewbacca. Każdy z nich posiada inną broń i inaczej się porusza.

Luke, jako rycerz Jedi, dzierży w dłoni swój laserowy miecz, którym musi ubić wszystko, co spotka na drodze. Broń tę uruchamiamy przyciskiem Y, a kierunek ciosów ustalamy krzyżykiem. Poza tym mamy do dyspozycji kilka magicznych sztuczek – wybieramy je klawiszem SELECT, a zapuszczamy klawiszem X.
FORCE SABER – pozwala na walkę mieczem na odległość,
F. DEFLECT – chroni przed uderzeniami,
F. FREEZE – zamraża przeciwnika,

Ogólnie – zobaczcie zresztą sami, warto poświęcić nawet kilka godzin. A jakby ktoś miał kłopoty z przejściem któregoś poziomu, podaję do ogólnej wiadomości wszystkie kody: RLGQMN, ZJLMRS, LZLKJF, VTYMZX, QZNFPP, VKCDFD, ZCTKFC, QYXYHB, LFWLTQ, QDQGKH, CPMRZV, CDWLTY, BPFFZQ, RMNVLC, RVKFKG, VQXDQJ, HLQMVL, VQJGWF, ZZSTXZ.

TYTUS

Sega Mega Drive

Dzinbobry dla segowców. Ostatnio było trochę mniej o waszej konsoli, ale jak widzicie SEGA powróciła. W niektórych warszawskich sklepach pojawiła się (w pojedynczych egzemplarzach) przystawka do Mega Drive pt. Mega CD. Jest to po prostu czytnik CD-ROM-ów do 16-bitowej SEGI. W bardziej cywilizowanych krajach można dostać oprogramowanie na kompaktach do tejże konsoli i jest to duży skok jakościowy. Setki animacji, muzyka najwyższej klasy itp. U nas mało kto może pozwolić sobie na taką ekstrawagancję, ponieważ ciągle barierą nie do przeskoczenia jest wygórowana cena. A może się mylę i jest dużo segowiczów-kompaktowiczów? Napiszcie.

BROMBA

Virtual Bart

Ta gra wabi z pudełka trzema rzeczami: wyrazem „virtual", mordą Barta Simpsona i nazwą producenta – Acclaimu.

Bardzo popularny serial „Simpsonowie" (wyświetlany też w TVP) doczekał się gry na 16-bitową Segę. Bohaterem „Virtual Barta" jest oczywiście ząbkowany i żółty Bart Simpson.

Sama gra jest podzielona na kilka etapów. Bart jeździ na skuterze i walczy z silnymi kolesiami, rzuca pomidorami na dziedzińcu szkoły, skacze po prehistorycznych platformach jako bartodinozaur, szaleje w rurze spływowej do basenu, a będąc bartświnią ratuje inne świnie z opresji w fabryce konserw. Jak widać mamy tu trochę wyścigów, platformówki, zręcznościówki, rzucanki-strzelanki. Jednak gra nie jest tak wciągająca, jak mogłoby się wydawać. Po prostu taka zabawa już była i co z tego, że teraz jest simpsonowata?

Grafika w tej grze jest na dobrym poziomie, jednak mogłaby być nieco lepsza. Trzymano się wierności postaci do serialu rysunkowego (ach te filmowe scenki) i to wyszło dobrze. Również odgłosy, zwłaszcza krzyki i jęki Barta, przypominają serial. Muzyczka w normie, też serialowa.

W sumie jeżeli „Virtual Brat" nie byłby simpsonowaty, to gra byłaby taka sobie. Tu się gra dla Barta i jego wyobraźni.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔

Winter Olympics

Zimowa olimpiada, czyli coś na schłodzenie rozgrzanych latem ciał. Pełna nazwa tej gry (a właściwie nazwa zawodów) brzmi: „The XVII Olympic Winter Games Lillehammer 1994". Olimpiada może trochę już nieświeża, jednak gierka nadal popularna (przynajmniej według list sprzedawalności na Zachodzie).

I tak po obejrzeniu intra opowiadającego w skrócie o historii Igrzysk Zimowych, możemy poznać lokalizację Lillehammer. Dalej to już sama zabawa. Możemy wziąć udział w pełnej olimpiadzie, mini i treningu. Do dyspozycji są następujące dyscypliny: bobsleje, zjazd na nartach w wersjach downhill, Super G, Slalom i Slalom Gigant, pojedyncze saneczki, biathlon, skok narciarski, szybka jazda na łyżwach i jazda freestyle na nartach. Dużo tego i muszę przyznać, że z początku gra jest bardzo trudna. Należy zapoznać się z klawiszami joypada obsługującymi odpowiednie ruchy w każdej dyscyplinie i jeszcze poznać technikę jazdy odmienną przecież dla nart, łyżew oraz saneczek.

Grafika „Winter Olympics" jest dobra, a postacie zawodników niesamowicie realistycznie animowane. Widać to zwłaszcza w wyścigu łyżwiarskim. Muzyka dorównuje grafice i jest klasycznym popem olimpijskim w wykonaniu U.S. Gold.

Zabawa wciąga i jeśli ktoś szukał sportów zimowych na Mega Drive, to powinien sięgnąć po tę grę.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔✔

World Cup USA 94

Kolejne wydarzenie sportowe i kolejna gierka z datą 1994 oraz sygnowana przez usportowioną firmę software'ową U.S. Gold. Jednym słowem Mistrzostwa Świata w piłce nożnej w USA '94.

Piłką skopaną interesują się chyba wszyscy, więc dobrze, że taka gierka trafiła wreszcie i na Mega Drive. A co ona potrafi oprócz rozgrywania samych meczy? Otóż można robić prawie wszystko. Mamy możliwość ubierania (dobierania strojów) naszej drużyny, ustawiania zawodników na boisku według zadań konkretnych strategii (formation editor) i dobieranie graczy po nazwiskach (team editor). Oprócz tego można włączać i wyłączać drybling, pułapkę offsajdową, ustawiać czas trwania meczu, a nawet pogodę.

Same zaawansowane opcje gry to oczywiście tylko wstęp do rozrywek. Mecze są ukazane z góry, a postacie zawodników małe. Pomimo tego animacja jest dosyć dokładna, a efekty dźwiękowe i pojawiające się okienka sędziego dobrze oddają nastrój gry. Autorzy chwalą się, że wykorzystali w grze ponad 3000 (trzy tysiące) klatek animacji. I rzeczywiście widać różnorodność w kilku rodzajach wykopów, wślizgów, zachowaniu bramkarza i piłkarzy przy stałych elementach gry.

Gra ta ma jeszcze jeden bajer. Do cartridge wbudowano 8 kilobajtów pamięci RAM podtrzymywanej bateryjnie. Trzymane są tam modyfikacje i dane wprowadzone przez gracza. To bardzo dobry pomysł, wykorzystywany już w kilku grach, ale bez chwalenia się.

„World Cup USA 94" to kawał solidnej piłki nożnej, można nawet powiedzieć, że symulatora amerykańskich mistrzostw świata. Kto lubi ustawiać zawodników w szykach, dobierać im ubranka i jeszcze ganiać po boisku – to gra dla niego.

BROMBA

Ocena: ✔✔✔✔✔

Rise of the Robots

Super reklamowana gra, wydana na wszystkie chyba platformy sprzętowe. Niedawno opisywałem ją dla SNES-a, teraz opis dla Mega Drive.

Muszę przyznać, że gra w wersji segowej niewiele różni się od nintendowej. Trochę lepsze intro, natomiast roboty jakby wolniejsze o jakieś pięć procent. No może grafika segowa jest minimalnie ładniejsza.

Dla przypomnienia podam, że „Rise of the Robots" jest mordobiciem robotów. Jej zaletą miała być supergrafika przygotowana na komputerach Silicon Graphics, jednak w konsolowych wersjach słabo to widać.

Sama akcja gry, czyli nawalanka, jest dobra – ale baaaardzo daleko jej do finezji „Street Fightera" czy „Mortal Kombat". Program, a właściwie gra bardzo rozreklamowana, lecz niestety nawet fragmenty muzyki Briana Maya (tego od Queen) nie pomogły wiele. Gra okazała się gorsza niż się spodziewano, pomimo tego, że w konsolowych wersjach była wydana przez niezawodny Acclaim.

Mogę powtórzyć tylko to, co napisałem przy snesowej wersji: „Animacja robotów jest robociasta, jednak najgorzej jest z samą walką. Smoking ciosów nie jest zachwycający, a i efekty ich zadawania też jakby wymuszone. Acha, efekty dźwiękowe są wspaniałe."

Głośny tytuł, warty zobaczenia i pogrania. Nie wiem czy warty kupienia...

BROMBA

Ocena: ✔✔✔

Virtual Bart





Virtual Bart

Winter Olympics





Winter Olympics

World Cup USA '94







Rise of the Robots



Rise of the Robots



World Cup USA '94



Trudno się pisze o grze, o której wszyscy PC-towcy wyrobili już sobie zdanie kilka miesięcy temu. Od razu zatem powiem to, co powinienem. „PROJECT BATTLEFIELD" to polskie przedsięwzięcie mające na celu udowodnienie, „iż Polacy nie Apogee, swego Wolfa mają". Zwarty team zrobił kawał udanej i potrzebnej roboty, za co należą im się laury. Ważne jest nie to, że próbowali podrobić „Wolfensteina" (bo wcale tak to nie wygląda), tylko zrobili coś zupełnie nowego, z nowymi pomysłami i własnym charakterem. I tak trzeba postrzegać ten program. Jeśli wpadniemy w manię porównawczo-prześladowczą, nie dojdziemy do żadnych pozytywnych wniosków. Przejdźmy do samej gry.

Akcja rozgrywa się w przyszłości, a Ty wcielasz się w najnowszy model robota z wbudowaną sztuczną inteligencją, używającego nowego rodzaju energii. Jako optymalny obiekt szturmowy, przeznaczony zostałeś do najniebezpieczniejszych zadań. Na początku czekają szaleni terroryści, potem dopiero zaczynają się schody...

„PROJECT BATTLEFIELD" przystosowany został do wszystkich modeli Amigi, a dla usprawnienia działania gry dostępnych jest kilka opcji, takich jak zmiana wielkości ekranu, włączone/wyłączone cieniowanie, obecność muzyki bądź efektów specjalnych. Po wciśnięciu czerwonego klawisza przy obrazku bramy, rozpoczyna się gra. A tu wiele niespodzianek. Przede wszystkim wszystko przesuwa się całkiem płynnie, nawet na zwykłej „pięćsetce" z 1 MB RAM-u. Oczywiście nie jest to zawrotna prędkość i zapierająca dech w piersiach grafika, ale wystarczy pograć kilka minut, przyzwyczaić się do nieco nowego sposobu poruszania się i zupełnie inaczej patrzy się na tę grę. A co do przywyczajania się, to jest tego trochę. Najpierw chodzenie robotem wydaje się niezdarne, ale to kwestia wprawy. W końcu robot, to nie młody, rześki Blazkowitch, tylko ciężka maszyna – zatem przesuwa się mniej precyzyjnie. Ciekawą nowością jest zaklinowanie się – jeśli podejdziesz zbyt blisko wroga, to w wirze walki może zaciąć Ci się broń, a połączenia hydrauliczne odmówić posłuszeństwa. Mile zaskoczył mnie (w przeciwieństwie do robota...) fakt, iż zniszczenie maszyny ma wpływ na funkcjonowanie. Zatem, kiedy zostało niewiele punktów wytrzymałości, czasami może odmówić posłuszeństwa układ celowniczy, pamięć, czy inne ważne elementy robota. A nie, jak w uwielbianym i niby doskonałym „DOOM-ie" – gościu z 2 procentami życia potrafi bez problemów precyzyjnie zestrzelić demona z odległości 100 metrów trzymając kilkudziesięciokilowe działo laserowe... Co jeszcze w „PROJECT..."? Stałe przedmioty, czyli teleporty, karty identyfikacyjne, amunicja i (slurp!) bronie. Mi udało się dorwać drugą w hierarchii armatę i już była różnica w celności (bo ta standardowa może doprowadzić do apopleksji).

PROJECT BATTLEFIELD

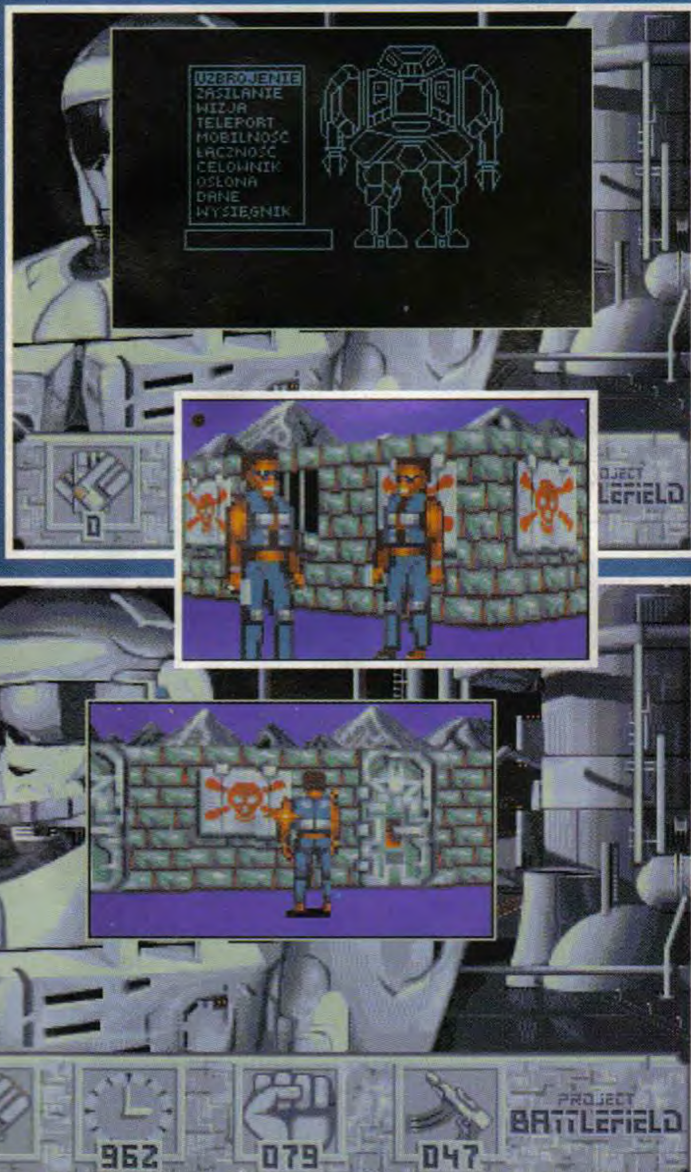
Omówię może sztukę przeżycia, bo w tego typu grach jest to niewątpliwie istotne. W odróżnieniu od wiadomo czego w „PROJECT..." nie wystarczy wbiec do sali i rozstrzelać wszystkich hitlerowców, świnie i córki karczmarzy. Tutaj potrzeba więcej finezji i ostrożności. Mianowicie, oprócz ludzi po komnatach poruszają się inne roboty, pola energetyczne, zdalnie sterowane kule pod wysokim napięciem i inne ciekawostki, które trudno trafić, bądź w ogóle nie dają się zniszczyć. Kontakt z nimi kończy się zwykle dość nieprzyjemnie. Jedyne co mogę poradzić, to uważać na nie. Jeśli chodzi o ludzi i wszystkie inne wrogie obiekty skłonne do zniszczeń, sprawa jest nieco bardziej skomplikowana. Najlepiej strzelać do nich z daleka, nawet jeśli wydaje się to być beznadziejne. Ponadto polecam korzystać z naturalnej ochrony – drzwi. Należy podejść do takowych, poczekać aż automatycznie się otworzą i wystrzelić soczystą serię w zaskoczonych wrogów. Zanim się ockną, drzwi się zamkną przed nimi, a Ty ponownie będziesz mógł bezpiecznie wywalić w nich bezlitosną serię. Dobrym sposobem, który skutkował było połączenie strzału z nagłym cofnięciem się do tyłu, bądź schowaniem się za rogiem. Najgorsze co może być to „bieg na przełaj".

Kiedy widzi się takie gry jak „PROJECT BATTLEFIELD", można wróżyć polskiemu rynkowi gier spokojną przyszłość. Bo tak naprawdę, niewiele firm zachodnich odważyło się zrobić tego typu grę. To dowodzi dobrych umiejętności i ambicji rodzimych twórców gier i nie sądzę, żeby była tak długa droga do doścignięcia Anglosasów w tej dziedzinie. W każdym razie na Amidze. I choć jej „złote lata" już przeminęły, podobnie jak gry na dyskietkach 3,5-calowych, to od czegoś trzeba zacząć. Miejmy nadzieję, że polskie firmy nie poprzestaną na tak dobrych grach i będą stale się rozwijać. Może wtedy dojdziemy i do kompaktów...

Cornelli

P.S. Według creditsów z „PROJECT..." okazuje się, że nasza pomoc jest zauważana. W imieniu nieobecnego aktualnie Emilusa dziękujemy za docenienie i pozdrawiamy TSA i Mirage.

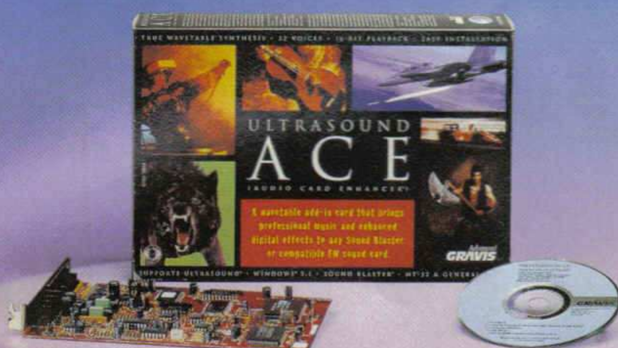




JAKOŚĆ
STANDARD
ORYGINAŁ

Advanced
GRAVIS

UltraSound ACE – dla graczy



Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:

- 32-głosowej syntezie wavetable
- 16-bitowej (44.1 kHz) jakości odtwarzania dźwięku
- 512 kB pamięci RAM dla próbek, rozszerzalnej do 1 MB
- wymiennemu zestawowi 192 brzmień instrumentów General MIDI
- możliwości współdziałania z dowolną 8- i 16-bitową kartą dźwiękową

NOWOŚĆ

Działa z programami dla:

- UltraSound, Windows 3.1, SoundBlaster, MT-32, General MIDI.

UltraSound – dla wszystkich



Stanowi najpopularniejszy standard kart muzycznych z syntezą wavetable:

- 32-głosowa synteza dźwięku z pamięci RAM
- 16-bitowe (44.1 kHz) odtwarzanie z jakością płyty CD
- 8-bitowe (44.1 kHz) nagrywanie stereo
- 256 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 192 brzmienia General MIDI (ponad 5.6 MB próbek!)
- kalibrowane złącze joysticka

Kompatybilna z AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32 i Sound Canvas oraz Windows 3.1 i General MIDI

UltraSound MAX – dla maxymalistów



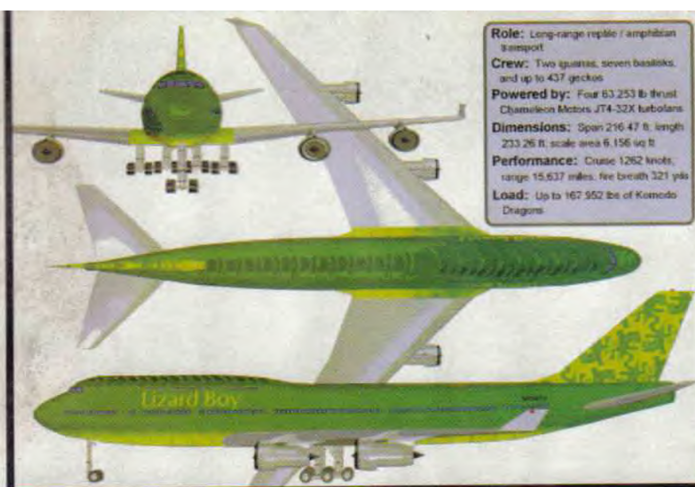
Zaspokaja oczekiwania nawet najbardziej wybrednego multimediomana oferując wszystko to, co UltraSound oraz dodatkowo:

- 16-bitowe (48 kHz) nagrywanie i odtwarzanie dźwięku z jakością magnetofonu cyfrowego DAT
- procesor sygnałowy DDSP do kompresji sygnału audio
- 512 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 3 złącza do czytników CD-ROM: Sony, Mitsumi, Panasonic



PMC – Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
00-118 Warszawa, Emilii Plater 47
tel: (0-22) 261889, 279230, 279238
fax: 279572

PŁYTA CD-ROM
3 LATA GWARANCJI
POLSKA INSTRUKCJA





Air Havoc Controller to symulator kontroli ruchu lotniczego, a więc program należący do klasy dość rzadkiej. Do najbardziej znanych produktów tego typu należą: „Kennedy Approach" (C-64, Amiga), „Frankfurt Tower" (Amiga) oraz „Tracon" (PC).

Zanim przejdę do omówienia samej gry dwa słowa wyjaśnienia. Prawdziwa kontrola ruchu lotniczego – choć większości kojarzy się wyłącznie z wieżą kontrolną – składa się zazwyczaj z co najmniej trzech, ściśle współpracujących ze sobą organów: kontroli lotniska (nadzoruje ruch samolotów na ziemi), kontroli zbliżania (w rejonie do 50-100 km od lotniska) i kontroli obszaru (piecza nad obszarem powietrznym danego kraju). Specyfika pracy w każdym z nich jest inna.

Air Havoc Controller

CO JEST W ŚRODKU

„Air Havoc Controller" proponuje Ci posadę kontrolera zbliżania. Twoim zadaniem jest kontrolowanie samolotów w sektorze o promieniu 30 mil i w przedziale wysokości od 1500 do 12000 stóp. W kontrolowanym przez Ciebie rejonie leżą 3 lotniska cywilne oraz 8 punktów, przez które wlatują i wylatują samoloty. Oprócz tego na osi podejścia każdego lotniska znajduje się punkt nawigacyjny, do którego należy kierować maszyny lądujące na tym lotnisku (jest ich w sumie 25 typów).

GRAFIKA I DŹWIĘK

Zdecydowanie najmocniejszą stroną „Air Havoc Controller" sągrafika i animacja. Do dyspozycji gracza oddano 72 naprawdę znakomicie wykonane sekwencje (w formacie .AVI) obrazujące zderzenia w powietrzu, kolizje na ziemi, pożary itp. Sekwencje te można obejrzeć niezależnie od samej gry. Możesz także przeglądarkę ustawić na przeglądanie rysunków (72 obrazki w formacie .DIB).

Wydawane przez Ciebie polecenia są okraszane przez komputer wyświetleniem stosownej animacji. Jeśli np. wydałeś zgodę na start ujrzysz po chwili w górnej części ekranu start danej maszyny. Efekt jest znakomity – samoloty wraz z otoczeniem są naprawdę świetnie oddane. Zniżenie samolotu poniżej pewnej granicy powoduje czasami jego rozbicie – na ekranie ujrzysz wtedy filmik z samolotem rozbijającym się o masywną górę.



Gracz może się także zapoznać z parametrami samolotów, które mu przyjdzie kontrolować. Maszyny te można obejrzeć na standardowych rysunkach dwuwymiarowych, jak również w trzech wymiarach w hangarze.

Niezwykle plastycznie oddano również dźwięk – w czasie startów i lądowań słyszysz to, co słyszy się rzeczywiście na lotnisku. Posiadacze kart stereofonicznych będą mogli dodatkowo posłuchać jak dźwięk przechodzi z jednego kanału do drugiego; daje to wrażenie, jak gdyby samolot rzeczywiście przesuwał się względem obserwatora. Nieco gorzej wypadł głos pilotów i kontrolera – jest, jak na mój gust, trochę zbyt matowy i bezbarwny, choć nie ma trudności z jego zrozumieniem.

WRAŻENIA

Choć muszę przyznać, że grafikę i dźwięk dopieszczono do maksimum, to mam niestety kilka zastrzeżeń do samej symulacji. W czasie gry nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że symulacja stanowi w „Air Havoc Controller" pretekst do przedstawienia nadzwyczaj ciekawej grafiki, animacji i dźwięku, sama zaś pełni rolę drugorzędną.

Na liście poleceń bardzo brakowało mi polecenia HOLD AT (oczekuj nad). Przy dużej liczbie samolotów trzeba czasami niektórym nakazać oczekiwanie nad jakimś punktem. W wielu wypadkach polecenie to pozwoliłoby grającemu zaliczyć poziom, a może nawet ukończyć grę.

Po drugie w „Air Havoc Controller" piloci są bardzo bierni, co przysparza kontrolerowi dodatkowej i moim zdaniem zupełnie niepotrzebnej roboty. Zamiast wykonywać lot według planu, natychmiast po wlocie w Twój sektor załogi oczekują od Ciebie poleceń. Jeśli ich nie poinstruujesz – lecą dokąd oczy poniosą. W ten sposób, rzecz jasna, prawdopodobieństwo kolizji znacznie się zwiększa, lecz zasada ta jest daleka od realiów prawdziwej kontroli ruchu lotniczego. Podobnie ma się sprawa ze zmianami prędkości samolotu. Kontroler może nakazać zmniejszenie bądź zwiększenie szybkości, lecz ostateczny głos w tej sprawie ma zawsze kapitan. Dla próby nakazałem więc podczas podejścia (15 km od lotniska, 4 minuty przed lądowaniem) zwiększyć prędkość ze 120 do 330 węzłów; załoga wykonała polecenie bez żadnych zastrzeżeń, lądowanie się udało (choć według wszelkich prawideł samolot powinien mieć spore problemy z wyhamowaniem). Innym odstępstwem od reguł jest wywoływanie samolotów za pomocą ich znaków rejestracyjnych, a nie znaków wywoławczych czy stosowanie niestandardowych oznaczeń dla punktów nawigacyjnych, brak transponderów itp.

Po trzecie ekran radarowy jest stanowczo za mały do prowadzenia więcej niż kilku samolotów. Mniej zorientowanym osobom zamrowi się w oczach już na pierwszym bądź drugim poziomie, ostatni zaś (60 samolotów w ciągu 30 minut) będzie absolutnie niemożliwy do zaliczenia.

OCENA

Choć miłośnikom realiów sama symulacja pozostawia sporo do życzenia, to jednak poleciłbym ten program użytkownikom bardziej zainteresowanym częścią widowiskową aniżeli realiami. Jest to pierwszy znany mi program, który w tak sugestywny sposób przedstawia niektóre zagadnienia związane z kontrolą ruchu lotniczego. Znakomita grafika i animacja oraz niezwykle wierny gang lotniczych silników dodają temu programowi swoistego uroku. Pozostaje mi zatem wierzyć, że kolejne wersje tego programu usuną pewne niedostatki strony symulacyjnej, której – w chwili obecnej – dość daleko jeszcze do doskonałości.

Sidewinder



KA-50 HOKUM

KA-50 HOKUM

VIRGIN '95

IPS

5 3 3 8

PC 386

Miłośnicy latania mogą spać spokojnie – rewolucja nie nadchodzi. Choć „Hokum" był tu i ówdzie reklamowany jako kolejny przełom w dziedzinie symulatorów, reklama – jak zwykle – okazała się cokolwiek przesadna. Spróbujmy jednak po kolei i zgodnie z faktami przyjrzeć się całości.

W grze stajemy przed zadaniem zniszczenia piratów, terroryzujących cieśniny na Morzu Południowochińskim (dokładniej – w okolicach archipelagu Kepulauan Anambas). Ich łupem padają bezbronne statki handlowe (to akurat prawda), których załogi są wyrzynane w pień, a zawartość ładowni wykorzystywana w sposób niekoniecznie zgodny z koncepcją armatora. Na ogół zupełnie niezgodny. Aby zapobiec tym atakom i uniemożliwić je w przyszłości, dostajesz do swojej dyspozycji statek i osiem maszyn – po dwa śmigłowce Hokum (KA-50), Hip (Mi-8 lub Mi-17), Cobra (Bell 209) i Westland Lynx. Jak widać zestaw jest od sasa do lasa – dwa śmigłowce radziecko-rosyjskie, jeden amerykański i jeden brytyjski. Statek baza nie ma określonych żadnych dokładniejszych parametrów – wiadomo jedynie, że jest wystarczająco duży, by się na nim wszystko to zmieściło i że zamontowano na nim jedno działko przeciwlotnicze.

Zadanie należy rozwiązywać na dwa sposoby. Po pierwsze, latając i niszcząc magazyny, wioski i łodzie, którymi posługują się piraci. Po drugie – planując misje, w których powyższe czynności będą wykonywane. W zasadzie i jedno i drugie może wykonywać za nas komputer, niejako automatycznie, ale pozostawienie wszystkich działań pod jego kontrolą grozi śmiercią ze śmiechu, jeśli komuś starczy cierpliwości do oglądania nieporadności „bitowego" stratega.



Całość wykonaniem mocno przypomina symulator „Harrier AV8B", sprzedawany kilka lat temu przez Domark (w Polsce przez IPS). Dwa najważniejsze obrazki, jakie ogląda się podczas gry, to mapa terenu, którego dotyczy akcja, i widok z kabiny pilota. Całą resztę, może poza ekranem doboru uzbrojenia i czasem ekranem, na którym wyświetlane są misje do wykonania, można sobie z czystym sumieniem odpuścić – nie mają one większego wpływu na całość gry.



A całość jest – powiedzmy sobie szczerze – średnia. W całej instrukcji nie ma ani jednego słowa o tym, że grę można odpalić w podwyższonej rozdzielczości – uruchamiając ją z parametrem -v. Śmigłowce skierowane do statku bazy nadlatują nadeń, po czym zawracają do ponownego wykonywania misji. Misje zaplanowane przez komputer potrafią się nie udać ze względu na brak paliwa, a śmigłowiec latający nad celem w kółko i nie potrafiący w nic trafić podczas kolejnych nawrotów wykonywanych przez komputerowego pilota stanowi normalny widok. Do tego wszystkiego opanowanie śmigłowca w locie jest – co tu dużo ukrywać – trudne jak diabli (podobno dzięki niezwykle starannie dopracowanemu modelowi lotu, bardzo bliskiemu rzeczywistości). Niektóre pojawiające się komunikaty są w połowie polskie, w połowie angielskie – i tak dalej, tak dalej, tak dalej.

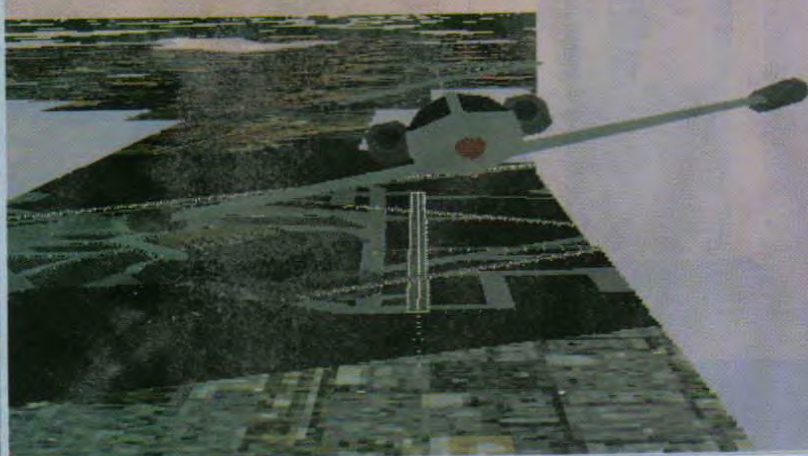


Takich kwiatków, świadczących o niedopracowaniu gry pod wieloma względami, jest niestety sporo. Po kilkunastu godzinach prób zniechęciło mnie to do grania, choć miałem szczerą ochotę czymś polatać. Kilkudniowa przerwa pomogła – o tyle, o ile. Na pewno da się w to grać, ale pokonanie początkowych trudności i „dogadanie" się z programem może zniechęcić mniej wytrwałych. Trochę szkoda, bo choć trudno mówić o jakimś szczególnym osiągnięciu, grafika wysokiej rozdzielczości generowana podczas lotu jest ładna i potrafi zaskoczyć precyzją rysunku niektórych obiektów, na przykład wież obserwacyjnych. Również część dźwięków jest znakomita – uruchamiany silnik albo rozkręcanie łopat wirnika są niezwykle realistyczne. Szkoda, że słyszy się je raptem przez kilka sekund. Gwoli ścisłości – do grania w wysokiej rozdzielczości potrzebny jest mocny sprzęt, 486 DX2/66 minimum, a i to nie wiem czy wystarczy oraz 8 MB, bez których ani rusz.



Cóż, nie każda gra może być hitem, bywają rzeczy lepsze i słabsze. „Hokum" niewątpliwie należy do tych drugich. Szkoda, zwłaszcza że sposób potraktowania tematu – skrzyżowanie działań strategicznych i symulacji – jest obiecujący i daje spore, bardzo ciekawe możliwości. Grać się w to na pewno da, ale zakochać się trudno...

Robaquez





Microsoft Fligh

Jest to gierka ze wszech miar szczególna i znacząca w świecie pecetów. Był to pierwszy symulator lotu, jaki powstał dla tych komputerów, a kto wie, czy by nie należało go także uznać za jedyny. Bawiąc się nim nie wykonujemy bowiem żadnych misji, nie uwiera nas spust karabinów maszynowych i rakiet na joysticku. Zamiast tego mamy samolot, instrumenty pokładowe tak realistyczne jak to tylko możliwe, a za jego oknami cały świat. Polecieć możemy bowiem wszędzie – aby przekonać się, że samo latanie daje naprawdę wiele przyjemności.

To co napisałem powyżej oczywiście nie jest do końca prawdą. Gdyby bowiem zakodować informacje o chocby dziesięciu budynkach w każdym mieście świata, to na przechowanie tej informacji nie wystarczyłoby całego CD-ROM-u. I tak jednak program zawiera informacje o liniach brzegowych i rzekach, co w połączeniu z teksturami pozwala na odwiedzenie na przykład Polski i obejrzenie czegoś więcej poza płaską, zieloną powierzchnią. Dokładne informacje zapisano natomiast o następujących obszarach: Seattle, San Francisco, Los Angeles, Chicago, Nowy Jork, Paryż i Monachium. Dzięki nim możemy nie tylko podziwiać budynki w miastach, mosty czy też żaglówki na morzu, ale także możemy wylądować na jednym z 200 lotnisk. Na dodatek każde lotnisko odtworzono bardzo wiernie, łącznie z układem pasów startowych, częstotliwościami nadajników radiowych i systemami wspomagającymi lądowanie (takie tam różne kolorowe światełka).

Jeżeli komuś mało, to może sobie dokupić dyski scenariuszowe. W tej chwili dostępne są cztery – dzięki nim można przelecieć się nad Japonią, Karaibami, Paryżem i Nowym Jorkiem (te dwa ostatnie są po prostu znacznie bardziej dokładne od tych standardowych). Szkoda tylko że nie umieszczono ich na CD-ROM-ie, na którym sprzedawany jest „FS 5.1", zmieściłyby się bez problemu.

Instrumentarium pokładowe

Jeśli, Drogi Czytelniku, po odniesieniu spektakularnych sukcesów w „TFX" i „Strike Commanderze" poczułeś się prawdziwym asem przestworzy, to teraz szybko zapomnij o swojej dumie. Nawet bowiem stosunkowo nieskomplikowany samolot, jakim jest Cessna Skylane ma na pokładzie takie zatrzęsienie różnych wskaźników, od którego włos może się zjeżyć na głowie. Co najlepsze, wygląd tablicy przyrządów jest taki, jak w oryginalnym samolocie – została ona bowiem sfotografowana, a następnie fotografię tę zeskanowano.

Poza standardowymi wska-źnikami takimi jak prędkościomierz, wysokościomierz (nie radarowy, robaczki, ale pokazujący wysokość nad poziomem morza), wariometr i zakrętomierz, mamy tutaj pełen wachlarz przyrządów nawigacyjnych do lotów bez widoczności i kontrolki „techniczne". Możemy ustawić skład mieszanki silnika, skok śmigła, dostroić radio do częstotliwości wybranego lotniska (usłyszymy wtedy z reguły komunikat o pogodzie). Systemy nawigacyjne, które udostępnia „Flight Simulator" to VOR (omni-bearing indicators – nadajniki pozwalające przeprowadzić triangulację), DME, TACAN, NDB (non-directional beacon). Żeby było ciekawiej, możemy dostroić się do dowolnego nadajnika na terenie Stanów Zjednoczonych, do tego jednak potrzebna jest już oryginalna mapa lotnicza, a nie tylko mapki z instrukcji.

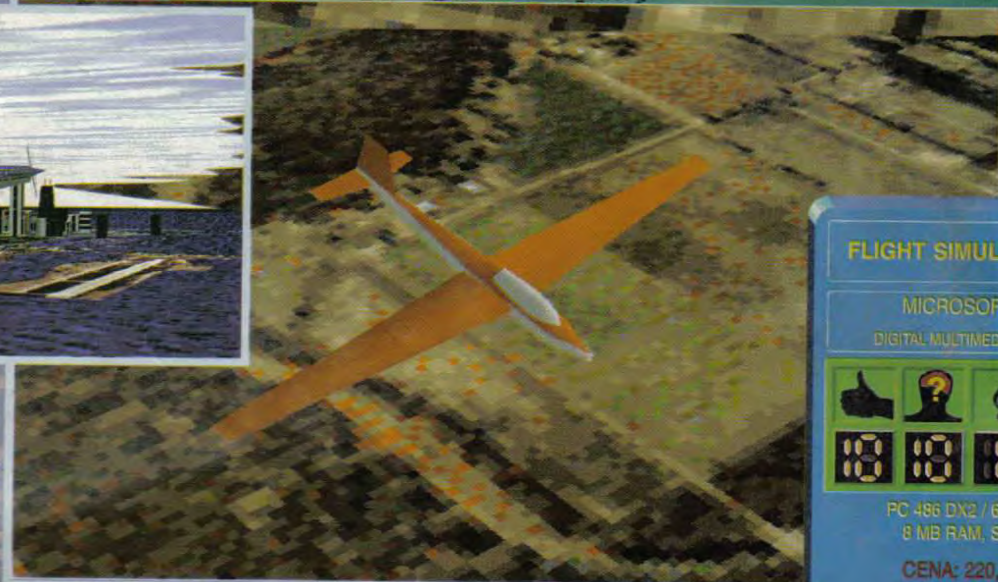
Większość lotnisk posiada także urządzenia do lądowania na przyrządach (ILS) oraz wskaźniki wizualne takie jak VASI (Visual Approach Slope Indycator), czyli dwa kolorowe światła pokazujące właściwy kąt podejścia do lądowania, REIL (Runway End Indentifier Lights) wskazujące koniec pasa startowego i wreszcie MALSR (Medium Intensity Approach Lighting System) pozwalające na dokładne ustawienie maszyny w osi pasa. Wszystkie te świecidełka wyglądają po prostu kapitalnie, szczególnie kiedy lądujemy w nocy.

Pogoda...

Już wersja 5.0 potrafiła wyświetlać rewelacyjne chmury na niebie i symulować turbulencje, ale to, na co pozwala nam najnowsza wersja, po prostu mnie zdumiało. Na dowolnie wybranym obszarze można utworzyć do trzech warstw realistycznie wyglądających chmur (mających nawet dość dużą miąższość), nawet spektakularne burzowe cumulonimbusy. Każda warstwa ma przypisany inny współczynnik turbulencji i ewentualnie możliwość obladzania skrzydeł. Piękne wrażenie sprawia choćby zasłona cirrostratusów, nad którą można sobie wylecieć LearJetem („US Navy Fighters" wysiada). Poza tym modyfikacji poddaje się ciśnienie atmosferyczne, „warstwy"







FLIGHT SIMULATOR 5.1

MICROSOFT '95

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP



PC 486 DX2 / 66 - CD,
8 MB RAM, SVGA

CENA: 220,00 zł

t Simulator 5.1

wiatrów oraz rewelacja – widoczność. Dzięki temu możemy sobie na przykład zażyczyć mgły – ale tego nie da się opisać, to trzeba po prostu zobaczyć!

Po staremu latać można o dowolnej porze dnia, nocy i roku. Szczególnie efektowny jest wschód i zachód słońca (z różowymi chmurami i długimi cieniami kładzionymi na ziemi przez budynki). Doskonale wygląda na przykład Nowy Jork w nocy (ale ten z pakietu dodatkowego) z mrowiem świateł samochodów na ulicach.

Lot i sterowanie

Latanie nie jest tutaj proste. Engine „symulacyjny" doprowadzono do perfekcji i opanowanie sztuki pilotażu wymaga wiele wysiłku. Za to jak potem cieszy akrobacja! Jest to w dalszym ciągu jedyny znany nam symulator, na którym daje się wykonać poprawny korkociąg (trzeba przedtem wyłączyć „Auto coordination" w menu). A co powiecie na przykład na akrobację szybowcową? Nie tylko zresztą akrobację – dostępnym w programie szybowcem możemy nawet wykonywać loty termiczne!

Problemy sprawia, rzecz prosta, wybór właściwego urządzenia sterującego. Z klawiatury grać można, ale to nie to (trzeba przy tym pamiętać o centrowaniu sterów klawiszem „5" z klawiatury numerycznej). Dopiero joystick daje nam pełnię swobody, a właściwie to dwa joysticki. Jeden jako drążek, a drugi symulujący pedały i przepustnicę. Według mnie najlepiej nadaje się tutaj zestawy „dwa joye w jednym" takie jak Gravis Phoenix, albo każdy nowoczesny joystick mający „Throttle Control" (Logitech Wingman, PC-Optix albo Flight Max).

Żeby była pełna sprawiedliwość, to myszką też można grać, ale stanowczo tego nie polecam – ręka się męczy, samolotu nie można utrzymać w powietrzu, a ogólne wkurzenie wzrasta.

Grafika

Powiem krótko – grafika jest absolutnie rewelacyjna i zbija z nóg, ale bez karty graficznej VESA i szybkiego (486DX66) komputera nie da się grać. Przynajmniej nie da się w trybie najwyższej rozdzielczości jakim jest 640x480. Można sobie na szczęście wybrać tryb 320x400, a od tej wersji także 320x200 (działa dobrze nawet na 386!), ale to już stanowczo nie to samo. Aby jednak narobić smaczku, wymienię kilka efektów, które mnie zafascynowały.

Pierwszy z nich to jakość tekstur na ziemi. Są to najwyraźniej oryginalne zdjęcia lotnicze – po prostu rewelacja. Szczególnie dobrze wyglądają w wersji CD-ROM, są bowiem lepszej jakości i większe – dzięki czemu unika się efektu mozaiki przy spoglądaniu ze zbyt dużej wysokości.

Po drugie obiekty wektorowe – są zwyczajnie piękne. Most Golden Gate na ten przykład, albo katedra Notre Dame (znów z dysku scenariuszowego). Jest nawet siedziba Microsoft, jeśli się wie, gdzie jej szukać. Górom wreszcie dodano porządne śniegowe czapy, zaś woda otrzymała teksturę symulującą rzeczywiste fale – rewelacyjna, ale przeraźliwie spowalnia wyświetlanie obrazu.

Wreszcie zaś samoloty – w Sopwith Camelu da się nawet obejrzeć deskę rozdzielczą przy widoku zewnętrznym! Widoczne są wirujące śmigła, światła nawigacyjne (cudowne w nocy) podwozie i tym podobne. Nowością jest wyświetlanie kawałka tablicy przyrządów przy wyglądaniu przez okno – miała to być zapewne namiastka słynnego „kręcenia głową".

W tym miejscu należałoby napisać o muzyce – lecz jej nie ma. Są za to digitalizowane efekty dźwiękowe – same w sobie świetne. Wreszcie dźwięk silnika brzmi tak jak powinien, jest nawet pisk opon przy lądowaniu.

Instrukcja

Jeśli poczułeś przerażenie zorientowawszy się jak skomplikowany to symulator, to nie przejmuj się. Instrukcja Ci wszystko wyjaśni – poczynając od dokładnego opisu przyrządów i kursu latania, a kończąc na podstawach nawigacji, mapkach lotniczych i propozycjach co ciekawszych lotów (na przykład „Z Nowego Jorku do Paryża z Lindberghiem"). Jeśli to nie wystarczy, to zawsze możemy zaprenumerować którąś z angielskojęzycznych gazet na temat „Flight Simulatora", albo kupić jedną z wielu książek.

Cóż, moi drodzy. Nie napisałem tu o wielu rzeczach, a to z tego powodu, że „FS 5.1" jest olbrzymi. Grę tą można porównywać chyba tylko z „Elite 2 i 3", jeśli kryterium stanowić będą skomplikowanie i realizm generowanego świata. Odlot!

Gawron

FLIGHT

Długo przyszło nam czekać na przełamanie monopolu Microsoftu i jego „Flight Simulatora" w dziedzinie realistycznych programów lotniczych. Pomijając wyjątki służące przeważnie do trenowania lotu na przyrządach, nie było konkurencyjnego symulatora na komputery osobiste. Wzmianki o „Flight Unlimited" pojawiły się na zeszłorocznym jesiennym ECTS. Screeny, które wtedy zobaczyłem, wydawały się zupełnie z innej planety: ziemia wyglądała jak na zdjęciu lotniczym, a samoloty na oko niczym nie różniły się od oryginałów! Ponad pół roku później „Flight" zawitał do Polski i z wielką niecierpliwością czekałem, aż wpadnie w moje ręce. Oto jest...

ŚWIETNE WRAŻENIE robi doskonale zaprojektowane pudełko. Wewnątrz znajdujemy ponad stustronicową, czarno-białą instrukcję, kartę ze spisem klawiszy oraz oczywiście płytę CD. Kiedy program instalacyjny skończy kopiować ponad 20 MB danych na dysk, można spokojnie usiąść w fotelu i przygotować się na porcję silnych wrażeń. Najlepsze jeszcze przed nami.

Uruchomienie programu trwa parę chwil – przydałby się napęd poczwórnej prędkości. Kiedy znikną z ekranu wszelkie loga i screeny introdukcyjne, znajdziemy się w FBO (fixed base operation), czyli po prostu baraku na lotnisku, który posłuży nam za drugi dom. Po FBO można się poruszać swobodnie, tak jak w „DOOM-ie". Podejście do któregoś z przedmiotów i kliknięcie myszy powoduje określoną akcję. O nich za chwilę.

Bez zbędnych ceregieli postanawiam sprawdzić jak naprawdę wygląda świat we „Flight". Lecę. Pierwsze co przychodzi mi na myśl, to

PENTIUM REQUIRED

Do dyspozycji mamy cztery rozdzielczości. Z bólem serca muszę stwierdzić, że posiadacze 486 (w moim przypadku 100 MHz) muszą zostać przy okropnym trybie VGA (320x200), ewentualnie spróbować 320x400, jeżeli są cierpliwi. Gra w SVGA ma sens jedynie w przypadku posiadania P90 lub więcej. Jednak to, co widać z kokpitu przy rozdzielczości 1024x768 przechodzi po prostu ludzkie pojęcie.

Wektorowe góry zostały obłożone teksturami pochodzącymi wprost ze zdjęć lotniczych. Niestety, wiąże się z tym faktem jedna dość uciążliwa niedogodność – brak poczucia wysokości. Zdjęcia zostały wykonane z pewnej wysokości i w takiej postaci nałożone na mapę terenu. W efekcie wyglądają podobnie zarówno z pułapu 3000 stóp, jak i 300 stóp. Łatwo w takich warunkach mylnie ocenić odległość od gleby i rozbić samolot. Na szczęście większość akrobacji wymaga wzbicia się na dość znaczne wysokości, co mocno ogranicza możliwość kraksy. Poza tym – od czego jest wysokościomierz? Zepsute wrażenie jednak pozostaje.

Można na szczęście regulować poziom szczegółowości grafiki – opcji do tego służących jest całe mnóstwo. Po kilku minutach kombinowania da się ustawić optymalną dla naszego komputera konfigurację. Przestrzegam jednak wszystkich: poniżej 486DX2-66 nie wolno tej gry kupować. Będzie tylko źródłem frustracji.

ZACZYNAMY NA LOTNISKU

W FBO znajduje się kilka bardzo ważnych miejsc: stół z modelami samolotów – na blacie widać wszystkie maszyny które dostępne są dla gracza. Jest ich pięć: Bellanca Decathlon, samolot przeznaczony do nauki prostszych akrobacji wprowadzony do produkcji w latach 70; Pitts S-2B, ponad pięćdziesięcioletnia już legenda tego sportu, najpopularniejszy samolot do akrobacji w USA; Grob G-103A to zbudowany z włókna szklanego szybowiec, doskonałe parametry (57 metrów skrzydeł!); Sukhoi SU31 jest cackiem produkowanym przez Rosjan; charakteryzuje się rewelacyjną zwrotnością (360 stopni na sekundę), dużą prędkością wznoszenia oraz wytrzymałością na przeciążenia w granicach 30G; Extra 300S to najnowszy samolot, produkowany od trzech lat przez Niemców, jego osiągi są porównywalne z SU31.

Na jednej ze ścian zawieszona jest tablica. Klikając na jej wizerunku dostajemy się do menu lekcji. Prawdę mówiąc, lekcje te są najważniejszą częścią poznawania „Flight". Każda z nich ma dwa stopnie: najpierw poszczególne akrobacje rysowane są i komentowane na tablicy, potem następuje część praktyczna – własnoręczne ich wykonanie. Nauka zaczyna się od zupełnie podstawowych manewrów, takich jak (hehe) lot na wprost. Wbrew pozorom, nie jest to tak cukierkowo łatwe jak niektórzy „wojskowi piloci" wyrośli na kolejnych wersjach F-ów czy Migów mogliby przypuszczać. Kolejne lekcje są już dużo trudniejsze. W każdej towarzyszy nam instruktor, który własnoręcznie pokaże jak ma wyglądać zadana akrobacja. Potem dostajemy drążek w swoje ręce, a dobry tatuś jest z nami nadal, udzielając na bieżąco instrukcji. W miarę zwiększania się stopnia komplikacji manewrów, komentarze instruktora stają się coraz bardziej „wyrafinowane" – zacznie używać typowo „lotniczego" języka. Jeśli wszystkie manewry podczas zajęć wychodziły nam perfekcyjnie, instruktor obdaruje nas dyplomem.



FLIGHT UNLIMITED

VIRGIN '95

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP



PC 486 DX2/66 - CD

(ZALECANE PENTIUM)

Kolejnym obiektem godnym uwagi jest „Obstacle Course", czyli po prostu tor przeszkód. Zadaniem pilota jest jak najszybsze pokonanie kilku(nastu) bramek, podobnych do tych z „X-Winga". Ominięcie bramki karane jest punktami ujemnymi. Tor przeszkód pomaga opanować szybkie manewrowanie, bardzo potrzebne przy akrobacjach.

GDZIE LATAMY

W podstawowej wersji programu mamy możliwość wyboru jednego z pięciu lotnisk amerykańskich oraz jednego francuskiego. Prawdę mówiąc, największe wrażenie robi lot na Alasce – górzysty krajobraz we „Flight" wygląda po prostu przepięknie. Reszta lokacji nie różni się w istotny sposób między sobą. Autorzy zapowiadają powstanie dodatkowych dysków z nowymi lotniskami (samolotami?) – podobnie jak zrobił to Microsoft ze swoim „Flight Simulatorem".

Przyszła pora powiedzieć parę słów o dźwięku. W całym programie nie uświadczymy ani grama muzyki. Mamy do czynienia wyłącznie z digitalizowanymi odgłosami: na lotnisku są to krzyki ptaków, ryk silników startujących lub pisk opon lądujących maszyn itp. W powietrzu słychać przede wszystkim miarowy stukot silnika. Podczas odbywania szkolenia czasem odezwie się instruktor. Piękne są odgłosy „jęków" wydawanych przez samolot przy wykonywaniu manewrów high-g, czyli takich, w których na pilota i maszynę działają wielkie przeciążenia. Twórcy programu twierdzą, że wszystkie dźwięki zostały przez nich własnoręcznie nagrane na lotnisku i podczas lotu. Słychać, że mówią prawdę.

KTO TO KUPI?

Warto zadać sobie to pytanie. Właściwie trudno nazwać „Flight" grą sensu stricto. Nie występuje tu tak ukochana przez wielu lotników walka w powietrzu, nie ma nawet misji polegających na przelocie z jednego punktu na mapie do drugiego i szczęśliwym lądowaniu. Nic z tych rzeczy. Tak naprawdę mamy do czynienia z symulatorem lotu, którego głównym (jeżeli nie jedynym) celem jest nauczenie kilkunastu podniebnych akrobacji. Zadanie to zrealizowane jest w sposób mistrzowski, nie mający sobie równych wśród dotychczasowych symulatorów. Mnie „Flight" wydał się raczej programem edukacyjnym, pozwalającym dokładniej poznać stopień trudności sportu którym parają się piloci.

Dla lotników-maniaków, „Flight" to rodzynek, rarytas. Przeciętny gracz oczekujący silnych wrażeń znudzi się jednak po godzinie. Ocena w klepsydrze jest próbą wypośrodkowania ocen (szczególnie grywalności).

DODATKI

„Flight Unlimited" jest grą bardzo nowoczesną w wielu aspektach. Do nowatorskiej oprawy graficznej dochodzą dwie inne, bardzo ważne sprawy: obsługa specjalizowanych joysticków i hełmów VR. Właściciele „Thrustmasterów" czy „Flightsticków" poczują się prawie jak w kokpicie, a jeżeli dodatkowo mają „Rudder pedals" to można już mówić o wczuwaniu się w grę.

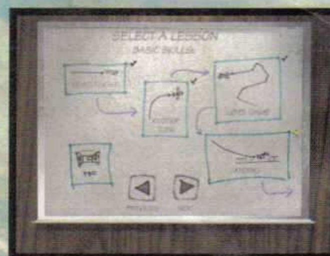
Autorzy wybiegli wyobraźnią kilka kroków w przyszłość, co zaowocowało dodaniem do programu opcji obsługi następujących urządzeń VR: hełm VFX1, hełm Cybermaxx, hełm 7th Sense oraz okulary Virtual i-Glasses. Sprzęty takie, raczej nie spotykane w naszym kraju, torują sobie powoli drogę na rynkach zachodnich. Główną ich zaletą jest system śledzenia ruchów głowy – można sobie na przykład wyjrzeć z kokpitu. Efekt jak twierdzą autorzy niesamowity, szkoda, że nie dane mi było go doświadczyć.

Wszystko to świadczy o tym, że „Flight" może być świetną inwestycją długoterminową. Za kilka miesięcy stanieją procesory Pentium i gra zacznie wreszcie chodzić płynnie, za kolejne kilka będzie można już zacząć myśleć o sprzęcie VR... A potem tylko kupić fotel z pasami bezpieczeństwa i.......odlot......

Kończę już, bo „Flight" naprawdę zasługuje na to, aby go pokazać w całej okazałości. A co sobie polatałem to moje.

ROOSHKEEN



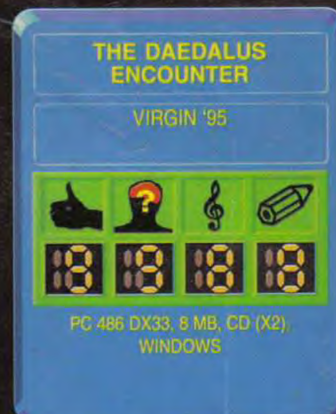






UNLIMITED

The Daedalus Encounter



Gry wydawane na kompaktach to krok prowadzący do gier XXI wieku, czyli takich które posiadają pełne multimedialne możliwości. Filmowa grafika, digitalizowane rozmowy, aktorzy, cyfrowo zapisana ścieżka dźwiękowa, doskonały scenariusz i nieodparte wrażenie uczestniczenia w czymś realnym, to cechy które zmuszają nas graczy do opuszczenia szczęki, wybałuszenia gał ocznych i nerwowego kiwania się w miejscu z zachwytu. „The Daedalus Encounter" nie spełnia jeszcze tych wszystkich warunków, ale jest temu bardzo bliski. Mieszcząca się na trzech kompaktach gra zawiera w sobie sekwencje filmowe nagrane i zmontowane w profesjonalnym studiu filmowym z zawodowymi aktorami. Specjalnie na potrzeby gry została skomponowana muzyka zapisana na kompakcie. Scenariusz, piękne scenerie kosmicznej przestrzeni to rzeczy zachwycające już w przeszłości kiedy ukazał się film „Odyseja Kosmiczna 2001". Dzisiaj możemy wejść w ten cudowny świat i rozpocząć nową przygodę, tym razem jednak już nie jako widzowie, ale jako uczestnicy – to nam dają gry multimedialne.

W każdej grze wcielamy się w kogoś lub w coś, nie inaczej będzie teraz. Tym razem będziemy mieli możliwość zostać robotem pokładowym, czymś podobnym do Halla 9000 z wyżej wspomnianej „Odyseji Kosmicznej 2001". Przystępując do zabawy wcielamy się w Caseya O'Bannona, a w zasadzie w to co z niego zostało po tragicznym wypadku w trakcie walk z obcą rasą (rok 2135). Nasza ludzka tożsamość (mózg), umiejętności strzeleckie i częściowo pamięć zostały „zapuszkowane" w metalowej skrzynce z pękiem kabli.



Gra zaczyna się dwa miesiące po niezapomnianym przeżyciu jakim była nasza śmierć. Budzimy się i przed naszymi oczami pojawiają się twarze dwójki przyjaciół: Ariel Mateson (grana przez Tia Carrere) – pilot, kobieta i Zack Smith (Christian Bocher) – inżynier, mężczyzna. Oznajmiają nam, że wojna się zakończyła – oczywiście zwycięstwem ludzi – a my jako najemnicy zostaliśmy zdemilitaryzowani, co oznacza, że jesteśmy bez pracy. Dowiadujemy się od nich o tym jak z niefortunnego wypadku udało się uratować tylko mózg i jak w laboratorium wojskowym specjaliści obudowali go w takie fikuśne ubranko. Ariel i Zack bez pracy wpadli na wspaniały pomysł wykorzystania pozostawionych, częściowo zniszczonych, obcych statków, które dryfują sobie w przestrzeni czekając tylko na „zaopiekownie" się ich cennymi ładunkami. Będąc naszymi najlepszymi przyjaciółmi, wykradli nas z laboratorium i zainstalowali na transportowcu, którym aktualnie lecimy. Zaczyna się przygoda, która z pewnością będzie obfitowała w atrakcje, ale o tym musicie się sami przekonać grając w grę.



Jako komputer pokładowy będziesz mógł wykorzystywać całą bogatą elektronikę statku, w tym: pełny system analizy obserwowanych obiektów (ANALYSIS) – poczynając od podczerwieni, przez światło widzialne, a skończywszy na ultrafiolecie; system diagnostyczny (Diagnostics) dostarczający informacji na temat stanu technicznego próbnika, małego robota, który jest niejako naszym okiem, uchem, ręką i laserem; system udzielania odpowiedzi binarnych TAK lub NIE (Yes/No); system informacyjny na temat stanu naszego transportowca „Artemis"; system obsługi mechanicznej dłoni próbnika. Jak już wspomniałem wpływamy na świat materialny sterując próbnikiem, o który musimy dbać jak o własne oko, bo w rzeczywistości jest on nim. Komunikujemy się z dwójką naszych przyjaciół w sposób dosyć jednostronny, to znaczy oni coś mówią, zadają pytanie, a my możemy odpowiedzieć TAK lub NIE.

Jedyną wadą gry są jej wymagania: zalecane Pentium, co najmniej 8 MB pamięci, karta graficzna True Color, szybki CD-ROM (aczkolwiek podwójnej szybkości wystarczy), dużo miejsca na twardym dysku od 4MB do 25MB, no i Windowsy pod którymi niewiele rzeczy działa szybko, jeżeli nie mamy naprawdę doskonałej konfiguracji. Jak widać coś za coś. Doskonała jakość techniczna gry, za doskonałą konfigurację komputera na jakim ruszy.

Dosyć trudne jest zakwalifikowanie gry do któregoś ze znanych gatunków. Znajdziemy w niej elementy: adventure, filmu interakcyjnego, role-playa, gry logicznej. Dla świętego spokoju nazwijmy „The Daedalus Encounter" grą z pogranicza gatunków i włóżmy na półkę z napisem: „GRY DOBRE".

Na zakończenie podam kilka podpowiedzi.

– uważnie słuchaj co do Ciebie mówią Ariel i Zack, gdyż albo Cię proszą o coś co powinieneś wykonać, albo w ich wypowiedziach znajdziesz wskazówki jak rozwiązać dany problem;

– do pierwszego statku wejdziesz strzelając laserem w niebieski klawisz przy włazie;

– w momencie gdy będziecie wychodzić z hyperprzestrzeni dojdzie do kraksy. Statek ulegnie uszkodzeniu, teraz wszystko będzie zależeć od Ciebie. Musisz podłączyć do zasilania cztery systemy statku (układanka);

– przy zablokowanych drzwiach odpowiedz na pytanie Zacka, NO. To nie wymusi na Was użycia ładunku wybuchowego;

– będąc przy drzwiach-układance wciskaj klawisze na wyświetlaczu widma, aż otworzy się zewnętrzna pokrywa drzwi i pojawi się układanka. Teraz będziesz musiał tak manipulować zewnętrznymi przełącznikami, by wypełnić cały kształt w środku, wtedy dopiero rozwiążesz dany układ – co wiąże się z otwarciem drzwi.

Miłej zabawy i pomyślnego powrotu do rzeczywistości przy tej grze, osadzonej jak najbardziej w klimacie SF życzy

EMILUS

